N64, PLAYSTATION, DREAMCAST, PS2

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

V. ÉVFOLYAM 2. SZÁM
2001 FEBRUÁR

576,-FT

576 KONZOL

PLAYSTATION

(C-12) Final Resistance

techno horror

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



PLAYSTATION



PSONE



NINTENDO 64

NINTENDO 64 GÉP

37999,-

PLAYSTATION

007 RACING	13990.-
007: THE WORLD IS NOT ENOUGH	13990.-
40 WINKS	4990.-
A BUG'S LIFE (PLATINUM)	7990.-
ACTION MAN	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
AIR COMBAT (VALUE SERIES)	4990.-
ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE	12990.-
ALIEN RESURRECTION	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ANNA KOURNIKOVA TENNIS(VALUE SERIES)	4990.-
APE ESCAPE	12990.-
APE ESCAPE+DUAL SHOCK JOY	19990.-
ARMY MEN 3D	13990.-
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-





ARMY MEN OPRATION MELTDOWN	9990.-
ARMY MEN SARGE'S HEROES	9990.-
ASTERIX	13990.-
ASTERIX: THE GALLIC WAR	9990.-
BALL BLAZER CHAMPIONSHIP	12990.-
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	9990.-
BIG AIR	13990.-
BLASTO	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BLOODY ROAR 2	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BREATH OF FIRE III	13990.-
BROKEN SWORD	11990.-
BUST-A-MOVE 2.(PLATINUM)	7990.-
BUST-A-MOVE 3DX	9990.-
BUSTER AND THE BEANSTALK	12990.-
CASPER	9990.-
CASTROL HONDA VTR	HIVJ
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	13990.-
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001	HIVJ
CHASE THE EXPRESS	12990.-
COLIN MCRAE RALLY 2	13990.-
COLONY WARS - RED SUN	7990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 4	12990.-
CRASH BANDICOOT	7990.-
CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BASH	12990.-
CRASH TEAM RACING (PLATINUM)	7990.-
CROC (VALUE SERIES)	4990.-
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC	9990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DEMOLUTION RACER	13990.-
DESTREGA	12990.-
DIE HARD 2	13990.-
DISCWORLD II	13990.-
DOOM (BEST OF)	7990.-
DRIVER	7990.-
DRIVER II.	13990.-
DUCATTI WORLD	HIVJ
DUNE 2000	13990.-
EAGLE ONE (BEST OF)	7990.-
EHRGEIZ	13990.-
EUROPEAN SUPER LEAGUE	HIVJ
EXPLOSIVE RACING	7990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	13990.-
F1 WORLD GRAND PRIX '99 SEASON	13990.-
FA PREMIERE L.FOOTBALL MAN.2000	13990.-
FA PREMIERE LEAGUE STARS	13990.-
FANTASTIC JOURNEY	12990.-
FIFA '99	13990.-
FIFA 2000	13990.-
FIGHTING FORCE 2	13990.-
FINAL FANTASY IX	HIVJ
FINAL FANTASY VII. (PLATINUM)	7990.-
FINAL FANTASY VIII.(PLATINUM)	7990.-
FORMULA 1 '97 (PLATINUM)	7990.-
FORMULA ONE '99	13990.-
FORMULA ONE 2000	14990.-
G-POLICE 2	12990.-
GAUNTLET LEGENDS	9990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GRAN TURISMO	7990.-
GRANDIA	13990.-
GUARDIAN'S CRUSADE	13990.-
GUNGAGE	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HBO BOXING	HIVJ
HEART OF DARKNESS	7990.-
HELLNIGHT	13990.-
HERCULES (PLATINUM)	7990.-
HOT WHEELS	13990.-
INTERNATINAL TRACK & FIELD 2	13990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD (PLATINUM)	7990.-
ISS DELUXE	7990.-
JEFF WAYNE'S: THE WAR OF THE WORLD	13990.-
JUNGLE BOOK+DANCE MAT CONTROLLER	19990.-
KNOCKOUT KING 2000	13990.-
KNOCKOUT KING 2001	HIVJ
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI FINAL	12990.-
LE MANS 24HOURS	13990.-
LEGEND	13990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGO RACERS	11990.-
LEGO ROCK RAIDERS	9990.-
LOONEY TUNES RACING	HIVJ
MEDAL OF HONOR (PLATINUM)	7990.-
MEDAL OF HONOR 2	13990.-
MICRO MANIACS	9990.-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTERSEED	13990.-
MORTAL TRILOGY (PLATINUM)	7990.-
MOTO RACER (PLATINUM)	7990.-
MR DOMINO	9990.-
MS PAC-MAN	12990.-
MULAN	12990.-
MUPPET MONSTER ADVENTURE	9990.-
MUPPET RACE MANIA	13990.-
MUSIC	9990.-
NASCAR 2000	13990.-
NBA LIVE '99	13990.-
NBA LIVE 2001	HIVJ
NHL 2000	13990.-
NHL 2001	13990.-
NHL FACE OFF 2000	12990.-
O.D.T.	13990.-
ODDWORLD: ABE'S ODYSEE (BEST OF)	7990.-
ONE	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PARASITE EVE 2	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
PLAYER MANAGER 2000	13990.-
PORSCHE CHALLENGE (VALUE SERIES)	4990.-
POY POY 2	13990.-
PREMIERE MANAGER'98	13990.-
PRINCE NASEEM BOXING	13990.-
PRO PINBALL TIMESHOCK	7990.-
PUMA STREET SOCCER	13990.-
RACING SIMULATION MONACO GRAND PRIX	13990.-
RAILROAD TYCOON 2.	13990.-
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
RAMPAGE 2	13990.-
RAYSTORM	11990.-
RE-VOLT	13990.-
RED ALERT (VALUE SERIES)	6990.-
RIDGE RACER (VALUE SERIES)	4990.-
RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
ROAD RASH JAILBREAK	13990.-
ROLLCAGE STAGE 2	7990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAGA FRONTIER 2	13990.-
SHADOW GUNNER "THE ROBOT WARS"	13990.-
SHADOW MADNESS	12990.-
SHADOW MAN	13990.-
SHAOLIN	13990.-
SMURFS	11990.-
SOVIET STRIKE (PLATINUM)	7990.-
SPACE DEBRIS	13990.-
SPEED FREAKS	4990.-
SPYRO 2 (PLATINUM)	7990.-
SPYRO: YEAR OF THE DRAGON	12990.-
STAR GLADIATOR	9990.-
STAR TREK INVASION	14990.-
STREET SKATER	13990.-
SUPER PANG COLLECTION	13990.-
SUPERBIKE 2000 EA	13990.-
SYPHON FILTER 2	12990.-
TARZAN (PLATINUM)	7990.-
TEKKEN (VALUE SERIES)	4990.-
TENNIS ARENA	13990.-
THE LEGEND OF DRAGOON	14990.-
THE NOTE	12990.-
THE UNHOLY WAR	13990.-
THEME HOSPITAL	13990.-





THEME PARK WORLD	13990.-
THIS IS FOOTBALL	12990.-
THIS IS FOOTBALL 2	12990.-
THIS IS FOOTBALL+MULTI TAP	19990.-
THRASHER: SKATE AND DESTROY	12990.-
THUNDERHAWK (PLATINUM)	7990.-
TIGER'S HONEY HUNT	13990.-
TILT	7990.-
TIME CRISIS (PLATINUM)	7990.-
TOMBI	13990.-
TONY HAWK'S PRO SKATER 2.	14990.-
TRAP RUNNER	13990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990.-
TRUE PINBALL (PLATINUM)	7990.-
UM JAMMER LAMMY	12990.-
URBAN CHAOS	13990.-
V-BALL	11990.-
VICTORY BOXING 2	13990.-
VICTORY BOXING 3	13990.-
VIPER	9990.-
WACKY RACERS	9990.-
WARHAWK	7990.-
WARZONE	12990.-
WCW MAYHEM	13990.-
WCW THUNDER	13990.-
WIP3OUT	13990.-
WIPEOUT (PLATINUM)	6990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKING CREW	13990.-
WU-TANG TASTE THE PAIN	13990.-
X-FILES	12990.-
X-MEN: MUTANT ACADEMY	14990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

PLAYSTATION 2

DRIVING EMOTION TYPE-S	19990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	19990.-
KESSEN	19990.-
NHL 2001	19990.-
SSX	19990.-
TEKKEN TAG	17990.-
THEME PARK WORLD	19990.-
X SQUAD	19990.-

NINTENDO 64

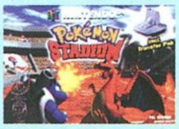
BANJO-KAZOOIE	16990.-
BATTLETANX	17990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
CARMAGEDDON 64	17990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLASTS TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
EARTHWORM JIM3D	17990.-
F-ZERO X	16990.-
GT 64	16990.-
HOT WHEELS	16990.-



HYDRO THUNDER	16990.-
KNIFE EDGE	16990.-
LAMBORGHINI	15990.-
LEGO RACERS	13990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
LYLAT WARS (NO RUMBLE)	12990.-
MADDEN '99	16990.-
MARIO TENNIS	17990.-
MICRO MACHINES 64 TURBO	17990.-
MONSTER TRUCK MADNESS 64	17990.-
NASCAR '99	16990.-
NHL '99	16990.-
PENNY RACERS	17990.-
PERFECT DARK	17990.-
POKÉMON S TADIUM-TRANSFER PACK	19990.-
QUAKE	9990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	7990.-
RAKUGAKIDS	17990.-



RAMPAGE WORLD TOUR	16990.-
RIDGE RACER 64	17990.-
RUGRATS	17990.-
SILICON VALLEY	16990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	16990.-
SW-EPISODE I RACER	17990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TRACK & FIELD	19990.-
TUROK 2	5990.-
V-RALLY '99	16990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	15990.-
YOSHI'S STORY	16990.-



GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ANIMANIACS	7990.-
BATMAN RETURN OF THE JOKER	6990.-
BIENE MAYA	9990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
CHAMPIONSHIP POOL	7990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DOUBLE DRAGON 2	6990.-
DRAGON'S LAIR	7990.-
DROPZONE	9990.-
FINAL FANTASY 1	9990.-
FINAL FANTASY 2	9990.-
GODZILLA	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING	7990.-
ISS SOCCER	9990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
LEGEND OF THE RIVER KING	9990.-
MAUI MALLARD COLD SHADOW	7990.-
MEGA MAN 2	7990.-
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MR NUTZ	7990.-
MULAN	9990.-
NBA JAM '99	9990.-
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	7990.-
NOTRE DAME	9990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POKÉMON BLUE VERS	9990.-
POKÉMON RED VERS	9990.-
POPEYE 2	7990.-
SHADOWGATE CLASSIC	9990.-
SMURFS 2	7990.-
SMURFS 3	7990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
SUPER HUCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND 1	6990.-
SUPER MARIO LAND 2	7990.-
SUPERMAN	7990.-
TALE SPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
THE LITTLE MERMAID	7990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
THE SMURFS NIGHTMARE	9990.-
TINY TOON BABS BIG FREAK	7990.-
TINY TOON MONTANA'S MOVIE MADNESS	7990.-
TINY TOON WACKY SPORTS	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TUROK	7990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WWF ATTITUDE	9990.-
YOGI BEAR'S GOLD RUSH	7990.-
YOSHI'S COOKIE	5990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999,-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
X-Plorer FX V3.0	HÍVJ!
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999,-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Panther II fénypisztoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:

-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	2999,-
GB hálózati adapter + akku	4999,-

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	9990.-
720	9990.-
ALL STAR TENNIS 2000	9990.-
ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.	9990.-
ARMY MEN	9990.-
AUSTIN POWERS:OH BEHAVE...	9990.-
AUSTIN POWERS: WELCOME TO MY....	9990.-
BATTLESHIP	9990.-
BATTLETANX	9990.-
BLACK BASS LURE FISHING	9990.-
BOMBERMAN QUEST	9990.-
CANNON FODDER	9990.-
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
CHASE H.Q.	9990.-
CRAZY BIKERS	9990.-
CROC 2	HIVJ
DAIKATANA	9990.-
DEJA VU 1,2	9990.-
DIE SHÖNSTE UND DAS BIEST	9990.-
DONKEY KONG COUNTRY	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-
F/18 THUNDER STRIKE	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME WATCH GALLERY 3	9990.-
GTA 2	9990.-
HEXCITE	9990.-
HOLY MAGIC CENTURY	9990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000	9990.-
K.O. KINGS 2000	9990.-
KLAX	9990.-
KONAMI WINTERGAMES	9990.-
LAS VEGAS COOL HANDS	9990.-
LEGO-ALPHA TEAM	9990.-
LEGO-RACERS	9990.-
LEGO-STUNT RALLY	9990.-
LOGICAL	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
MADDEN 2000	9990.-
MARIO TENNIS 2	HIVJ
MAYA THE BEE	9990.-
MICKEY'S RACING ADVENTURES	9990.-
MICRO MACHINES 1&2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
MS PAC-MAN	9990.-
NBA PRO 99	9990.-
NHL 2000	9990.-
PACMAN	9990.-
PAPERBOY	9990.-
PERFECT DARK	9990.-
PITFALL BEYOND THE JUNGLE	9990.-
POKÉMON TRADING CARD GAME	9990.-
R-TYPE DX	9990.-
RAMPAGE	9990.-
READY TO RUMBLE BOXING	9990.-
ROADSTERS	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SILICON VALLEY	9990.-
SPY HUNTER MOON PATROL	9990.-
SPY VS SPY	9990.-
STAR WARS RACER	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
SUZUKI ALLSTAR	9990.-
THE GRINCH	11990.-
THE MUMMY	11990.-
THREE LIONS	9990.-
TONKA RACEWAY	9990.-
TOTAL SOCCER 2000	9990.-
TUROK 2	9990.-
TUROK 3	9990.-
TUROK 3 RAGE WARS	7990.-
VEGAS GAMES	9990.-
WOODY WOODPECKER RACING	11990.-

SEGA DREAMCAST CD-k

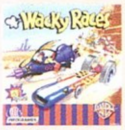
AEROWINGS	16990.-
BASS FISHING+ CONTROLLER	29990.-
BLUE STINGER	16990.-
BUGGY HEAT	16990.-
BUST A MOVE 4	17990.-
CHICKEN RUN (D)	17990.-
DEEP FIGHTER	17990.-
DINO CRISIS (D)	17990.-



EUROPEAN SUPER LEAGUE	HIVJ
EVOLUTION THE WORLD OF SACRED	17990.-
F1 RACING CHAMPIONSHIP	HIVJ
F1 WORLD GRAND PRIX	16990.-
F1 WORLD GRAND PRIX II. (UK)	17990.-
GTA 2	17990.-
GUNBIRD 2	HIVJ
JIMMY WHITE 2	17990.-
MAGICAL RACING TOUR - DISNEY	17990.-
MAKEN X	17990.-
PEN PEN	16990.-
POWER STONE	16990.-



QUAKE III ARENA	17990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	16990.-
RAINBOW SIX	HIVJ
RED DOG SUPERIOR FIREPOWER	17990.-
RESIDENT EVIL 2	17990.-
RESIDENT EVIL 3 (D)	17990.-
REVOLT	17990.-
ROADSTER	17990.-
SEGA WORLD WIDE SOCCER	16990.-
SONIC ADVENTURE	16990.-
SPEED DEVILS	16990.-
SPIRIT OF SPEED	17990.-
STAR WARS RACER	17990.-
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	16990.-
THE NOMAD SOUL	17990.-
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990.-
TOMB RAIDER 4	17990.-
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (D)	17990.-
VANISHING POINT	HIVJ



VIRTUA FIGHTER 3TB	16990.-
VIRTUA TENNIS	17990.-
WF ATTITUDE	16990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
ZOMBIE REVENGE	17990.-

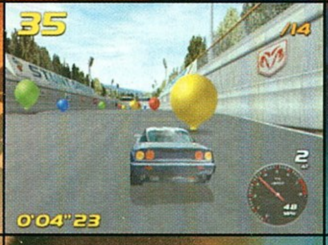
HÍVJ! SEGA DREAMCAST



Tartalom



Phantasy Star Online



Vanishing Point



Formula One 2000



Undercover AD2025

Hírek 2
Persona 2: Eternal Punishment (PS) 4
Tunguska (PS) 6
Aqua GT (PS) 8
Lion King: Simba's Mighty Adventure (PS) 9
Batman of the Future Return of the Joker (PS) 10
Ducati World Racing (PS) 11
Bugs Bunny & Taz: Time Busters (PS) 12
Devilman (PS, NTSC) 13
C-12 (PS) 14
Cosmo Warrior Zero (PS, NTSC) 16
Formula One 2000 (PS2) 17
Driving Emotion Type S (PS2) 18
Dynasty Warriors 2 (PS2) 20
Kód-X Chrono Cross Végigjátszás 22
Fighting Vipers 2 (DC) 28
Vanishing Point (DC) 29
Ms. Pac-Man Maze Madness (DC) 30
Tokyo Xtreme Racer 2 (DC) 31
Phantasy Star Online (DC) 32
Daytona 2001 (DC) 34
Charge'N Blast (DC) 35
Pod Speedzone (DC) 36
Sega GT Euro Edition (DC) 37
Sonic Adventure (DC) 38
Undercover AD 2025 Kei (DC) 39
Dreamcast Leltár 40
Carrier (DC) 42
Panzer Front (DC) 44
Giga Wing 2 (DC) 45
Csevegô 46



Sega GT



Dynasty Warriors 2



Persona 2: Eternal Punishment

ıdványban megjelent szöveges és
ztrációs anyagok bármilyen módon való
felhasználása csak a kiadó engedélyével
tséges.
1417-9296
nás:
et és Játékkártya nyomda RT
OLDMANN csoport tagja)
ulajdonos: Balogh Zsolt
erkesztő: Martin
erv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
ndai előkészítés: Titz Renáta
ágítás: Recent Kft.
ja a Comgame Kft., 1136 Budapest,
ely Gy. utca 17.
lcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
eszti a Hírker Rt,
t és alternatív terjesztők
zethető: 576 KByte
ıgame Kft.), 1389 Budapest,
132.
il: 576konzol@576.hu
site: www.576.hu
ap: C-12

aktuális 36

Nem is tudom, hogy egy főszerkesztő szájából hogy hangzik a siránkozás, de ebben a hónapban a pokolba kívántam az egész konzoljáték business-t! Azt, hogy a PS haldoklik már mindenki tudomásul vette, de hogy semmi érdemleges játék ne érkezzen rá, azt azért elkeserítőnek tartom. Ha a C-12 nem futott volna be az utolsó pillanatban, szépen meg lettünk volna lőve. Így is alig teltek meg az oldalak, néhány régebbi NTSC-s darabhoz kellett nyúlnunk. (Mit szívtunk a screenshot kereséssel!!!)

Aztán itt van ez a hisztéria a Dreamcast körül. Még bele sem lendültek igazán a játékosok, máris kiderült, hogy a SEGA az iszonyú veszteségek miatt leáll a gép gyártásával. Nesztek DC tulajok, ezt kapjátok a lelkesedésetekért cserébe! Persze, ígérnek fűt-fát, hogy programok azért továbbra is lesznek, de hát én ott voltam a Saturn temetésén, így eléggé szkeptikus vagyok. Ha egyszer valami bekrepál, azt kár kozmetikázni...Meg aztán a 10:1-es átlagarány sem bíztató a DC progik esetében (gyengébbek kedvéért: 10 szemét, 1 jó)

Éledezik viszont a PS2 piac, habár azok a csodaprogramok, amelyekre mindenki vár, valahogy nem akarnak megérkezni. Mindenesetre a most bemutatásra kerülő DW2 és az F1 2000 már előszele lehet egy új "játékforradalomnak".

Reméljük, hogy a jövő hónapban végre felkavarodik az állóvíz...

Martin

Hírek

www.576.hu



† GYÁSZROVAT †

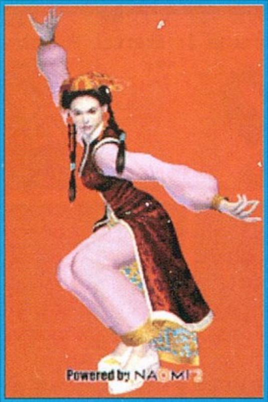
Szóval történnek az események a nagyvilágban még januárban is. A legfontosabb bejelentést azt hiszem egyöntetűen megszavazhatjuk, hogy a Sega tette. Először a japán, majd az amerikai cég is nyilatkozott, hogy március végétől a folyamatos veszteségek termelése miatt leállítják a Dreamcast gyártását. (Béke poraira!) A rengeteg raktáron lévő készlet erejéig még egy ideig biztos el fogják tudni látni az igényeket, de nem is ez az érdekes, hanem, hogy a teljesen kicserélt vezetőség új üzletpolitikába kezdett, melyet abban lehet azonosítani, hogy a Sega olyan, eddig exkluzívnak mondható címei, mint a Sonic, vagy a Virtua Fighter elkészülnek más géptípusokra is. És nem csak ezek, hanem úgy "ánblokk" hozzákezdtek a Segán belül a PS2-es, és Game Boy Advances fejlesztéséhez.

VIRTUA FIGHTER 4 (PLAYSTATION 2)

Sega



Hát igen, ezt is megértük. Akik nem férhetnek az Internethez, azoknak bizonyára a forró vízzel történő frontális találkozáshoz hasonlatos érzésük lehet most, hogy a fenti cím a fenti géptípushoz párosult. Nem, szó sincs elgépelésről, etetésről, áprilisi tréfáról: ez kérem szépen a színtiszta valóság (részletekért kéretik felkeresni az oldalt található csíkot). Szóval Yu Suzuki a Virtua Fighter, a Shenmue, vagy a Ferrari 355 Istene és tervezője új project tervezéséve fogott, mely a Virtua Fighter 4 nevet kapta. Az elsődleges fejlesztési pontok kitűzése a grafika feljavítása volt, mégpedig oly módon, hogy a karakterek kidolgozottságát kicsit jobban részletezni kell. Aztán kiszedni a felesleges gombokat, végül átírni a játéktermi gépről PlayStation 2-re. Még nagyon az elején vannak a fejlesztésnek, így csak ezeket a karakter rendereket tudjuk felmutatni, meg az őszi megjelenési dátumot.





SONIC ADVANCE (GAME BOY ADVANCE)

Sega

A kis kék sündisznó ezúttal ismét hordozhatóvá válik, ám remélhetőleg most sikeresebb lesz, mint Game Gear-es társa volt... A Sega új üzletpolitikájának köszönhetően ugyanis jön egy Sonic Game Boy Advance-re is! Sokkal többet ennél nem nagyon árult el a Sega, és képként is csak az alábbit állította a nagyérdemű elé, úgyhogy erről a címről csak később tudok beszámolni részletesebben.



BLOODY ROAR 3 (PLAYSTATION 2)

Hudson

Még frissen él a kép bennem a Bloody Roar című játékról, mely alapjaiban véve egy bunyós játéknak hivatott lenni, csak volt egy extrája, hogy álatokká lehetett benne változni. Nos, ezt egy rendkívül jó játékmenettel kombinálva egy szupi kis hangulatos anyag kerekedett ki belőle, melynek immáron harmadik része közeleg felénk. Az ezúttal PS2-re készülő átiratról szokás szerint semmi konkrétumot nem tudunk felmutatni az alant közölt képecskéken kívül: lesznek ugyanúgy karakterek, akik szintúgy, mint eddig, különböző állatokká változnak. Pörgős zene, aktív hátterek, és remélhetőleg frenetikus hangulat lesz a CD-re sűrítve.





QUAKE III: REVOLUTION (PLAYSTATION 2)

Electronic Arts



Megszűnik exkluzívnak lenni a Quake III Dreamcastos változata, hiszen az Electronic Arts az előző hétvégén hivatalosan is bejelentette a PS2 portot. A kettes és négyes osztott képernyővel is büszkélkedő konverzióról mindösszesen 2 képet lebbentettek fel a fejlesztők, de semmi többet. Az Electronic Arts összeverbuválta az összes top programozóját, és grafikusát, hogy a megfelelő minőségben készülhessen el az anyag. Valamikor nyár után.



FINAL FANTASY X (PLAYSTATION 2)

Square



Nos a Square sem ült sokáig a Final Fantasy IX babérjain, hiszen már jóval a felén is túl járnak a Final Fantasy X fejlesztésének a fiúk. Az új projecthez olyan emberek asszisztáltak, mint Yoshinori Kitase (Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII) és Toshiro Tsuchida (Front Mission sorozat). Már a stílusirányzatból is kitűnhet, hogy a tízedik rész a nyolcas által favorizált keményebb, cyberesebb világot fogja favorizálni. A legnagyobb újítást a feliratok mellett az jelenti, hogy most már meg is fognak szólalni a szereplők. Egyelőre a két hőst tudjuk bemutatni Nektek, Tidát a 17 éves labdajátékost, és Yunát, aki hasonló korú és egy varázsló családba született bele. Kettejük célja egy Sin nevű elpusztíthatatlan lény elpusztítása lesz... A megjelenése július végén esedékes Japánban.







TWISTED METAL: BLACK (PLAYSTATION 2)

Sony

Az első PlayStation-ös játékok között volt az a program, amiben autókkal kellett versengeni egymás ellen, és közben még különböző pusztító eszközökkel rátámadni a másikra. Ez volt a Twisted Metal, ami eleddig összesen 3 folytatással gazdagodott, és most PS2-n sincs megállás. A Vigilante 8 volt csak ehhez a programhoz fogható egyedül, mely szerény véleményem szerint jól helyben is hagyta a TM-et, ám most itt a visszavágás lehetősége. Tényinformáció igen csekély, mindössze annyit lehet tudni, hogy az autók képesek lesznek átváltozni robotokká, vagy más kocsikká. Megjelenési dátum nincs, ám az év vége előtt nehezen hiszek az elkészültében.







UNREAL TOURNAMENT (DREAMCAST)

Secret Level / Infogrames



A PlayStation 2 exkluzív UT viszont megszűnik PS2 exkluzívnak lenni, hiszen a Secret Level gárdája már a végső simításoknál tart a DC verzió kódolásánál. A fejlesztés fő szempontjai azok voltak, hogy a PC-s verziót a lehető legpontosabban átültessék, ügyelve persze azokra a speciális esetekre, hogy például ez ugye mégiscsak egy konzol, és ilyen hasonló apróságok_ Lesz akár négyes osztott képernyős mód, de lesz multiplayer az Interneten keresztül is. Minden alap pálya megmarad, plusz kiegészül egy pár rejtett és csak is Dreamcastos arénával. Lesz billentyű és egér támogatás is a tavasszal megjelenő játékban.



SPIDER-MAN (DREAMCAST)

Treyartch / Activision

A világhíres képregény-adaptáció az Activision-től már csak a Dreamcast platformot nem hódította meg eddig, azonban erre sem kell már olyan sokat várnunk, hisz a Treyartch csapata gőzerővel dolgozik azon, hogy a Spider-Man PlayStation verzióját minél tökéletesebben konvertálják át a gépre. A játék alapjaiban véve tehát marad a 3D-s ugrálós, akció / ügyességi kategóriában, a 30 pályával, az ismerős karakterekkel, és talán a hangulattal is. Megjelenés tavasz végén.







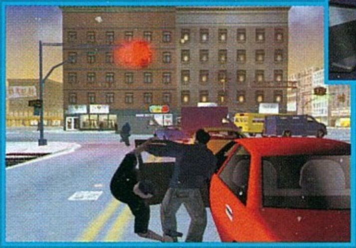
GRAND THEFT AUTO 3D (PLAYSTATION 2)

DMA Design / Take 2

GRAND THEFT AUTO 3

Az év legnagyobb visszatérője kétségkívül a DMA Design és az ő gengszter szimulátora a Grand Theft Auto. A teljes egészében "megháromdésült" játékban most sem lesz más a feladatunk, mintsem egy óriási városban feladatokat teljesíteni megbízónknak, mely igencsak összefügg a törvény megsértésével. Egyedül csak a nézet változott, ami most már gyönyörű 3D-s ábrázolást kapott. Még nagyon a fejlesztés elején vannak a fejlesztők, így megjelenés csak az év vége felé várható.



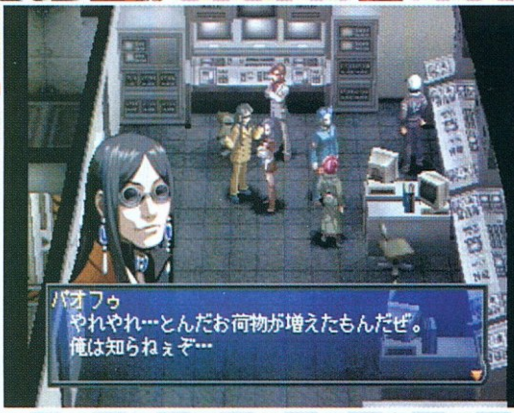


Bagó Péter



Nem is tudom, hogy miért, de nekem a Persona 2 című játékról egy film, méghozzá a "Hetedik" jut eszembe. Nagyon tetszett nekem ez a film főleg a misztikusan bizarr története miatt. A Persona 2-ben a hangulat miatt asszociálhatunk a Hetedikre, mert valahogy arra emlékeztet a játék, sőt a történetben is vannak bizonyos elemek, amik a Hetedikre voltak jellemzők. A Persona 2 ugyanis véleményem szerint az utóbbi idők egyik leghangulatosabb RPG játéka, a története pedig annyira misztikus, bizarr, érdekes, egyszóval megnyerő, amilyet mostanság nemigen láthatunk. Unalmasan kezdődik a játék sztorija, de ha eltöltünk mellette néhány órát és kicsit belemélyedünk hamar rájöhetünk, hogy egy kimagasló és lebilincselő játékkal állunk szemben. Mostani RPG játékok mezőnyéből bátran állíthatom kimagasló a játék, minden tekintetben. Azt azonban kihangsúlyoznám még a cikk elején, hogy a Persona 2 RPG RAJONGÓKNAK készült, illetve a kevésbé kritikus játékosoknak, akik a nagyon jó sztorikat kedvelik. Aki nem profi játékos inkább kerülje el az anyagot, mert ez a játék valamivel összetettebb, mint mondjuk a Final Fantasy sorozat. Tipikusan az a stuff, amiről az elején az ember azt gondolja "ez egy hulladék", de egy kicsit belemerülve annyira magával ragadó lesz, hogy már nem lehet abbahagyni. Fontos például, hogy a grafika nincs mai színvonalon és teljesen másodlagos a játékban, nem szabad abba a hibába esnünk, hogy ez alapján értékeljük a programot.

Jó szokásomhoz híven szeretek a sorozattá bővült RPG játékok előző részeiről csevegni, de most sajnos a Persona első részéről egy szót sem tudok ide karcolni, mert semmit nem hallottam róla. Az biztos, hogy csak Japánban jelent meg, de szívesen kipróbálnám, mert a Persona 2 alapján bizony nem mindenapi anyag lehet, főleg ha a történetből indulok ki. Lássuk is az alapok ismertetését.



A JOKER ÁTOK

A játékban látott események és szereplők mind kitaláltak. A valósággal történő egyezés csak a véletlen műve. Kb. ezt jelenti az a mondat, amivel kezdődik a játék és ez már sejteti a történet elképesztő komolyságát. A Persona 2 leginkább egy tökéletesen megírt egész estés Anime rajzfilmre emlékeztet, főleg a grafikai stílus miatt, például az intrót a manga rajongók imádni fogják. Misztikus, bizarr, szürrealista, ezek a jelzők jutnak eszembe, ha a sztorira gondolok és ha nálam egy játék ilyen kissé – jó értelembe vett – nyomasztó hangulattal rendelkezik, az sikerre van ítélve. Képzeljetek el egy hatalmas várost, melynek technikai fejlettsége magasan a mi civilizációnk felett van és méretei tekintve is bőven túlszárnyalja a mai metropoliszokat. Ebben a városban játszódik a sztori, most tehát nem kell egész világokat felfedezni, mint más RPG-kben, de ez ezúttal nem baj. A város kerületekre van osztva és mindegyik kerületben rengeteg helyszín van, tehát egyáltalán nem gond, hogy "csak" egy várost találunk. Az óriási metropolisz ellenére az emberek öltözködési stílusa (és hajviselete) mintha a múltban ragadt volna, leginkább a '70-es éveket idézi, és ez a szokatlan stílus is nagyban hozzájárul a játék különlegességéhez. A főszereplő egy újságíró lány Maya. A csaj éppen egy szokatlan gyilkosság sorozat ügyében nyomoz. A városban ugyanis egy rejtélyes gyilkos, Joker szedi az áldozatait. Az egész gyilkosság sorozatnak egy különleges bizarr háttere van, de hogy a kulisszák mögött mi rejtőzik, azt senki nem tudja. Az biztos, hogy Joker azzal végez, aki felhívja otthonról a saját telefonszámát, ezt hívják a Joker átoknak. Sok a merész ember és sokan kipróbálják csak úgy heccből a dolgot, persze rá is faragnak. Nem tudom, ki hogy van vele (lehet, hogy én vagyok dilis), de mióta megnéztem a Kampókéz című filmet, nem nagyon mernék éjfélkor tükör előtt állva háromszor azt mondani, hogy kampókéz. Ez csak úgy eszembe jutott, mert emlékeztet a Joker átok erre. Egy nap Maya egy levelet kap, amiben ez áll: "Te VagY a KöVetKeZő... JOKER. Ezután Mayát főnöke egy iskolába küldi (vele tart barátnője Ulala is), ahol Joker gyilkolt. Már rendőrség is a helyszínen, van eredmény nélkül, és hamarosan különleges események indulnak be. Joker újabb áldozatot szed és ezúttal össze is futunk vele. Mint kiderül Joker kapcsolatban áll az Alvilággal és a démonokkal. Már a kinézette sem mindennapi. Joker "megnyit" valami túlvilágit hőseinkben (időközben egy zsaru, Katsuya is csatlakozik hozzánk), ez a Persona. A Persona az emberekben élő démoni én. Igazság szerint a Personákról kell minél többet megtudni a játékban. Joker hamarosan elszökik (mivel találkozik az anti-Jokerrel, akit csak Deja Vu Boy-ként ismernek hőseink), Maya és társai pedig elhatározzák, hogy kinyomozzák ki is valójában Joker és mi a valós célja. Kicsoda Deja Vu Boy, és egyáltalán mik ezek a Personák? A nyomozás nem lesz egyszerű munka, mert olyan túlvilági dolgokkal kerülnek szembe amire nem is gondolnánk.

ÉRDEKESEBB MENÜK

A Persona 2-nek igen összetett kezelési rendszere van. Mivel a játék rajzolt grafikát használ, mint a Xenogears vagy a Breath of Fire IV, ezért elengedhetetlen, hogy a kamerát az L1-R1 gombokkal forgatni tudjuk. A Háromszög a térkép, amiről először azt gondoltam, hogy felesleges, de néhány óra után rájöttem, hogy fontos szerepe van a tájékozódás szempontjából. A Négyzettel léphetünk a menübe, ahol menük sora vár ránk. Haladjunk szép sorrendben. Az első a Spell, ahol varázslatainkat tanulmányozhatjuk át. A játékban Personákat hívhatunk segítségül, amik megtámadják az ellenfelet, esetleg begyógyítanak, káros tulajdonságokat használnak stb. Ezeket a Personákat kell megszerezni. Így nyerhetünk egyre több varázslatot a játékban. A második menü az Analyze, melyben három almenüt találunk. Az első Demon, ahol azokat szörnyeket tanulmányozhatjuk, akikkel eddig összehozott a sors. A Persona pont alatt ugyanezt tehetjük, mint az előbb csak a már megszerzett Personákat lehet nézegetni, például itt láthatjuk, hogy milyen mágia fog kifejlődni nekik. Az utolsó menü pont itt a Fusion Spell. Ez egy speciális varázslat, amit akkor sütnek el embereink, ha megfelelő elrendeződésben, illetve formációba állnak be harc alatt. Nagyon erős varázslatok ezek és ritkán is lehet őket használni. A Data menüben áttanulmá-



nyozhatjuk karaktereinket, valamennyi tulajdonságukat megnézhetjük, láthatjuk, hogy mikor lépnek szintet stb. Fontos, hogy itt lehet felszereléseket feltenni és levenni embereinkről, csak nyomjuk meg a Négyzetet. Sőt később Personát is lehet váltani (Háromszög). A Card Listnél a megszerzett kártyáinkat tanulmányozhatjuk, erről később.

KÜZDELEM

A játékban a harcok véletlenszerűen jönnek,











mint a Final Fantasy-ban. Elég érdekes a harci rendszer, szerintem ötletes és eredeti. Ezzel összefüggésben viszont igen nehéz a játék, ezért is csak profiknak ajánlott. Mindegyik hozzánk csatlakozott szereplő ott lesz harcban, ami igen nagy tömegjeleneteket eredményez később. Harcban igen sok menü közül válogathatunk, lássuk ezeket. Mindjárt az első a Battle, amivel rögtön mindenki támadásba lendül. A Strategy már valamivel összetettebb. Az Actions-szel megadhatjuk, hogy embereink mit csináljanak (támadás, Persona, Item stb.) Az Orderrel a sorrendet változtathatjuk meg. A Fusion Spellről már volt szó. Nagyon fontos a Battle Mode. Ezt mindenképpen állítsátok Single-re!!! Különben ha kiadjuk a Battle parancsot, mindenki azokat a mozgásokat fogja végezni a harc végéig, amit megadtunk. Igaz ilyenkor vissza lehet lépni a menübe, de szerintem sokkal egyszerűbb és könnyebb, ha miután mindenki lépett újra kiosztjuk a parancsokat, tehát a Single-lel körönkéntire állíthatjuk a harcot. Például ha valakit már egyszer begyógyítottunk, valószínű, hogy a következő körben már nem szorul ápolásra, tehát felesleges gyógyítani. Az Analyze ponttal lehet megnézni a szörnyek tulajdonságait, a főellenségek kivételével. A Retreattel menekülhetünk. Szándékosan kihagytam egy menüt a Contactot. Ezzel kapcsolatba léphetünk a szörnyekkel és beszélhetünk velük. Először ki kell választani, hogy ki vagy kik csevegjenek a démonnal, aztán mehet az interakció. Igen fontos szerepe van ennek. Ha sikerül egy szörnyet jó kedvre deríteni, akkor kártyákat ad nekünk. Lesz, akivel sokat kell dumálni és az se mindegy, mit mondunk nekik. Erről a játék elején egy elég részletes tájékoztatást kapunk ezt figyelmesen tanulmányozzátok át. Ha találunk egy újabb szörnyet a játékban, próbáljunk tőle kártyákat szerezni, annyit amennyit csak lehet. Persze túlzásba se vigyük a dolgot, mert ha egy szörny kártyákat ajándékoz nekünk véget ér a küzdelem és nem kapunk tapasztalati pontot, tehát nem fejlődünk. Nagyon fontos, hogy a megfelelő szinten álljunk, különben kínszenvedés lesz a játék. Szintlépéskor három pontot adhatunk a tulajdonságaink bármelyikének. De mire jók a kártyák, kérdezheti bárki? Nos a kártyák segítségével lehet újabb Personákat előhívni, de erről a következő bekezdésben írnék részletesebben.

BOLTOK

Ezekből a szokásosakat találjuk, de van néhány különleges is, köztük az első a Velvet Room. Ide majd csak egy kis idő elteltével lehet bemenni, miután Baofu csatlakozott. Itt lehet a kártyák segítségével újabb Personát előhívni (Summon). Minél jobbak a lapjaink annál jobb Personákat lehet megidézni. A Personákat vissza is lehet alaktani kártyává (Swap/Return). Sok mindent megtudhatunk itt a Personákról, például minél többet használjuk őket, annál erősebbek lesznek. Ezen kívül természetesen van még Item, Armor, meg Weapon shop is, de ezekről nem érdemes sok szót ejteni. Érdekesebb viszont az éttermek szerepe. Itt javíthatjuk némi pénzért karaktereink tulajdonságát. Találunk még egy érdekes boltot, egy apró fejecske jelképezi. Itt pletykákat (Rumor) vehetünk, amelyeket kinyomozva értékes infokhoz juthatunk. Persze ez a nyomoztatás (Speared Rumor) elég sok pénzbe kerül, de megéri, mert jó cuccokhoz vagy kártyákhoz juthatunk a segítségével. Például a játék elején a Time Castle-ben lehet Spell kártyákat venni, ha a pletykát kinyomoztatjuk és megfejtjük. Először beszélni kell a Sushi éteremben a nővel (Rumormonger Chunky), aki ellát minket pletykákkal. Ezután menjünk Aoba negyedbe a Kuzuncha boltba, ahol megfejthetjük a pletykákat – persze sok pénz kell hozzá. Sok pletykát szerezhetünk, csak beszéljünk a nővel.

ÉRTÉKELÉS

A Persona 2 egy rendkívül összetett és nagyon egyedi játék. A története miatt bárkit le tud kötni, ám sajátosságai miatt valószínű, hogy csak egy bizonyos kör fog vele játszani. Nekem mindenesetre nagyon bejött a történet, a hangulat és maga az egész környezet is. Ötletesnek találtam a harci rendszert is. A játék tartalmilag is magas színvonalon áll, rengeteg apró kis mellékszál felgöngyölítésére van lehetőség, ami a fő történethez nem kapcsolódik ugyan, de a sztori teljes kiismeréséhez feltétlenül szükséges. Grafikailag nem egy nagy szám a cucc, például a Breath of Fire IV sokkal szebb nála, de ez most nem zavart engem. Ezzel szemben zeneileg tökéletes az anyag. Nagyon hangulatos zenék szólnak a játék alatt, főleg a főellenségeknél. Örültem annak is, hogy gyakran láthatunk rajzfilmeket játék közben. A készítők valami eszméletlenül jó hangulatot teremtettek, és néha olyan feszültséget, amit más játékban nem nagyon láttam még. A Dual Shock nagyban hozzájárul az élményhez. Mondok egy példát: egy épületben járunk hirtelen a lépcsőnél fura zajt hallunk. A zene egyre sejtelmesebb lesz és a Dual Shock rázása (mint a szívverés) egyre gyorsul és gyorsul, a zene és a zajok egyre erősebbé válnak, az ajtóhoz érve szinte már kézzel tapintható a feszültség, amikor belépünk a szobába és.... Nem azt mondom, hogy egy Silent Hillt túlszárnyaló hangulata van a játéknak, de szerintem elképesztő módon meg tudja fogni az embert. További jó pont, hogy a szereplők, ha nem is mindig, de beszélnek. Sőt harc alatt (mert ott mindig dumálnak) néha egy-egy keményebb káromkodást is megeresztenek, amit sajnos/szerencsére (ki-ki döntse el maga) "kifütyültek" a készítők. Ezt a hülyeséget! Ha már egyszer valaki "csúnyán" beszél kár, hogy sípoló hangot kell hallanunk. Szóval szerintem nagyon bejön a Persona 2, bár azt nem merem leírni, hogy mindenkinek bátran ajánlom, mert megszállottakon kívül bizony kevesek tetszését fogja elnyerni a játék. Viszont ha egy igazán ütős sztorit akarsz megismerni, ez a te játékod!

Veres Miki



PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT

ATLUS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TÖKÉLETES HANGULAT, IZGALMAS, FORDULATOS, MISZTIKUS TÖRTÉNET
× TALÁN KICSIT NEHÉZ

9.5 pont

Tisztára oda voltam az X-Aktákért, minden este ott ültem a képernyő előtt, mikor játszották a tévében és bámultam az érdekesebbnél érdekesebb történeteket. Eljutott hozzám videón a mozifilmnek készült kilencven perces változat is, illetve abból több is. Egy érdekes epizód volt a Tunguska című, melyben földön kívüli szörnyűségek pusztítanak. Éppen ezért hasonló kíváncsisággal tettem be a Tunguska című játék leme-



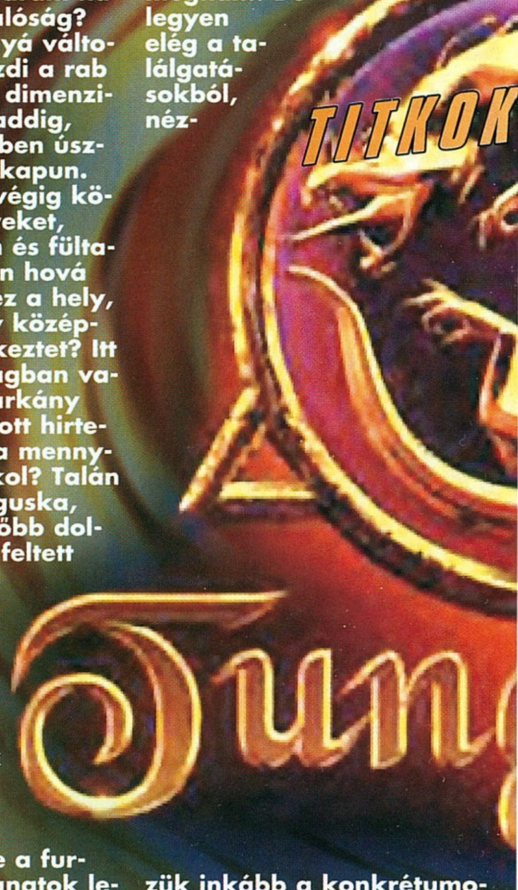


zét a gépbe. Nem mondhatnám, hogy sok köze van az X-Aktákhoz, de mindenképpen egy misztikus történet övezi a játékot. Ennyi hasonlóságot azért sikerült felfedeznem, nagy keresgélve, de egyébként az ég egy világon semmi köze nincsen a fentebb említett filmhez.

A LEGENDA

Egy börtönben vagyunk. A levegő nyirkos, a padló szinte fénylik a kosztól és a mocsoktól. Valahol, egy porfészek közepén lehet ez a fegyház Szibériában, szinte érezni a falakból és a nyomorúságból, amit árasztanak. A neonlámpák fényei pislákolnak, a látásviszonyok elég gyengék, a felkavart por, mintegy ködnek látszik. Három őr közelít egy zárkához, az egyik a gumibotját csapkodja a falnak. Előrántanak egy kulcsot és kinyitják az ajtót. Egy jól termett fickó alakja tűnik elő a homályból, lassan lépked felénk.

Az őrök megbilincselik és elvezetik. Bizonyára hosszú időt húzott le már ebben a fertőben. de vajon miért került ide, mit követett el? Erről már nem árulkodnak a falak és a rácsok sem, úgyhogy követjük a rabot és az őröket. Sorra nyílnak a kapuk, egyre távolabb kerülünk a bűztől, attól az elviselhetetlen poshadt szagtól, melytől még a patkányok bele is felfordul. Egyre inkább tisztul a környék, hiszen egy másik szobában találjuk magunkat. Teljesen üres a terem, csak egy szekrény és egy szék található a közepén. Vajon mi lehet ez? A szekrény fémből van és kapcsolók borítják, míg a szék csupa drót. Gondolom ti is rájöttetek, hogy ez nem más, mint a halál szobája, a kivégzések terme és a szék a szoba közepén egy valódi villamosszék. Ismeretlen rabunkat hamarosan bevezetik a szobába és beültetik kijelölt helyére. Az egyik fal egy fekete fényelnyelő üvegből áll, hősünk nem láthatja mi zajlik mögötte. Emberek ülnek ott, őt nézik. Talán a barátai, talán a családja... nem búcsúzhat el tőlük. Az egyik őr egy dagadt, napszemüveges, zsíros ürge, elég ellenszenves figura, tipikus nagypofájú börtönőr, hatalmas léptekkel odalép emberünk elé és szivarját szájából kivéve belefújja a füstöt a szemébe. Vigyorog és kiadja a parancsot emberének, aki meghúzva a kart, több áramot pumpál a székbe, mint amennyit a paksi atomerőmű termel egy év alatt. A hájas őr leveszi a napszemüvegét, emberünk még láthatja szemeit. Valami nagyon furcsa, vörösesen csillognak. Az áram hatása talán vagy valóság? Az őr egy sárkánnyá változik és kergetni kezdi a rab barátunkat, szinte dimenziókon át, egészen addig, míg egy vértengerben úszva át nem jut egy kapun. Mi természetesen végig követjük az eseményeket, mindennek a szem és fültanúi vagyunk. Vajon hová kerülhettünk? Mi ez a hely, ami leginkább egy középkori városra emlékeztet? Itt már talán biztonságban vagyunk, hiszen a sárkány képe is szertefoszlott hirtelen. Ez a túlvilág, a mennyország vagy a pokol? Talán egyik sem. Ez Tunguska, nekünk pedig legfőbb dolgunk lesz, hogy a feltett kérdésekre választ találjunk. Természetesen azért hívják ezt számítógépes játéknak, hogy az irányítóval a kezünkben segítsünk megkínzott barátunknak megtalálni a kiutat és a választ is minderre a furcsaságra, ami pillanatok leforgása alatt történt. A történet komolyabb tanulmányozása után rájöttem, hogy mégiscsak van összefüggés az X-Akták és a Legend of Faith között. Mindkettő azon a jelenségen alapul, mikor egy meteor csapódik a földbe, Tunguskában, Szibériában. Földön kívüli anyagokat tartalmaz és miután rátalálnak, furcsa történések kezdődnek. Talán ezzel magyarázható hősünk furcsa utazása is. Jack Riley-et a titokzatos rabot a meteor becsapódás után kapták el, zárták börtönbe és ítélték halálra egy templom felgyújtásáért és ezzel 32 ember meggyilkolásáért, köztük barátnőjével. Természetesen Jack biztos az ártatlanságában. Vajon mi minden rejtőzik az őr sárkányszemei mögött? A játék akkor kezdődik, mikor Jack meghal... De legyen elég a találgatásokból, nézzük inkább a konkrétumokat, vagyis mit nyújt a program.





A HIT

Szinte egy időben jelent meg a játék Playstationre és PC-re, melyből nekem csak a konzolos verzióját volt alkalmam kipróbálni. De nem is bánom, mert nem igazán vonzódom a PC és Windows alapú gépekhez. A neten viszont utána néztem a dolognak és bizton állíthatom, csak grafikai különbségek lelhetők fel a két verzió között, a különböző megjelenítési technikák miatt. A stílus leginkább a Dark Earth és a Resident Evil keveréke akar lenni. Persze azért túlságosan pörgő akcióra ne szá-

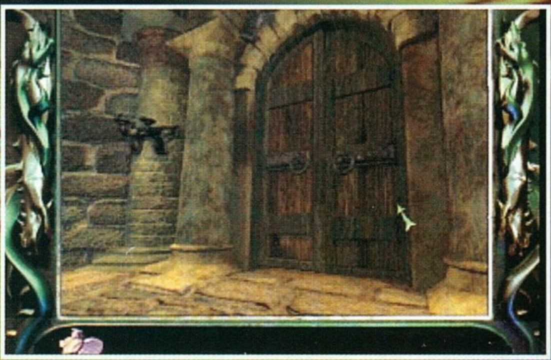
mítsunk, mert itt inkább a mászkáláson, a feladatok megoldásán kell törnünk a fejünket. Az ellenfelek legyőzése általában a túljutást segíti, és nem a túlélésért kell harcot folytatnunk, de persze az is szerepet játszik. A régi oroszországi helyszínek nagyon szépre sikeredtek, szinte mindenhol szemet gyönyörködtetőek. A terepet általában távolról szemléljük, a kamerára kell bíznunk magunkat, mert nem uralkodunk felette. Azt látjuk, amit a programozók akartak, hogy lássunk (hacsak nem bénáztak néhány helyen). Ha láttuk az Esctatica vagy az Alone in the



Dark nevű feledhetetlen játékokat (aki nem ismeri, az szégyellje el magát és sürgősen pótolja elmaradását), akkor el tudjuk képzelni a nézőpontokat. Jellegzetes hangulatot teremtenek a fix kameraállások, itt ráadásul mindez meg van spékelve egy kis zoom-olással is, amit szintén a gép végez automatikusan. Nem mondanám, hogy ez a legjobb ötlet volt a programozók részéről, mert néhol bizony enyhén szólva sem folyamatos az a scroll. Viszont a tájak szépsége kárpótol ezért. Sajnos újabb negatívum, hogy emberünk néha nagyon távol kerül a nézőpontunktól és a gép valamiért nem akar reagálni és nem kapcsol nézetet. Ha ilyenkor akadunk össze valami gonosz fiúval, bizony jobb elfutni addig, míg új kameraállást kapunk, vagy leállhatunk harcolni hangya méretű figurákkal is. A következő hiba, amit észrevettem – ígérem nem lesz több – az Jack mozgása. Sok fejfájást okozott ám nekem vele, mert néha az idétlen lépkedése az irányíthatóságot veszélyezteti. Úgy mozog, mintha egy elfuserált, kiöregedett aerobic edző lenne (talán a hosszú zárka teszi?). A futásnál pattog, a lépései meg robotosak. Gyors menekülésnél ez pontatlan irányváltoztatást eredményez, melynek hatására karókba, tüskékbe és pörgő kardokba szaladhatunk.

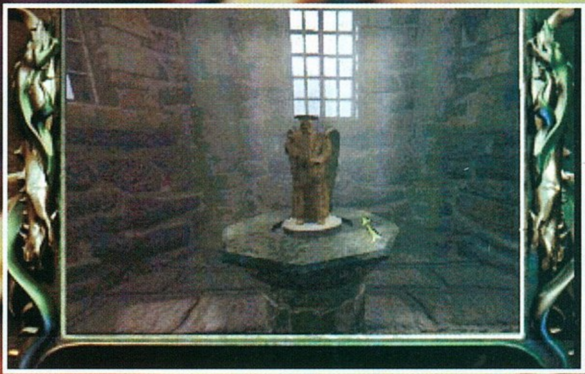
A FÉLELEM

Említettem, hogy logikai részeket is tartalmaz a program, kifejtem bővebben, hogy mire is céloztam. Tehát a képernyő jobb felső sarkában találunk egy kis jelvényt, alatta egy lámpicskóval, mely néha begyullad. Ez jelzi a funkció képernyőre való belépés lehetőségét. Erre rögtön a játék elején szükségünk lesz, hogy be tudjunk menni az első ajtón. Mikor világít a fény, nyomjunk Háromszöget és máris elénk tárul egy föld közelibb, "Doomosabb" nézet, viszont ez csak egy állókép, itt mozgásra nem lesz lehetőségünk. Ilyenkor az irányítóval egy kis egérkurzort mozgatunk és különböző műveleteket végezhetünk. Például



ajtókat nyithatunk csukhatunk, tárgyakat vehetünk fel és rakhatunk le, kombinálhatunk, felfegyverezhetjük magunkat, stb. Szóval ez egyfajta inventory-ként is működik jelen esetben. Sok helyen a továbbjutáshoz karokat kell működtetnünk, kapcsolókat aktivizálnunk, szobrokat felvennünk, elhelyeznünk és hasonló drag and drop (fogd és vidd) feladatoknak vagyunk kitéve. Persze nagy részét képezi a játékmenetnek a bunyó, mely szinte mindig jelen van egy-egy harcos formájában. Ilyenkor a Négyzettel válthatunk támadóállásba és az irányok, meg az X kombinálásával különböző ütéseket, horgokat és rúgásokat vihetünk be. Később természetesen fegyvereinket is használhatjuk támadóink ellen. Nem szóltam még semmit a hangokról, melyekkel, ha adós maradtam volna sem vesztettetek volna sokat, no de mindegy. Tehát a hanghatások elég puritán jellegűek, nem bővelkedik bennük a játék, szintúgy zenében sem. Sajnos kalandjaink során nagyon ritkán csendül fel egy kis muzsika, legtöbbször csend van és hullaszag, pedig rengeteget dobna a hangulaton. Hasonlóan nem voltam megelégedve a nehézséggel sem, ami nem magából a játék nehézségéből fakad – illetve nem csak abból – hanem az apró programhibák nehezítik meg továbbjutásunkat. Ilyen például a lámpa, amiről már szó volt. Van olyan hely, ahol égnie kéne, de csak egy bizonyos szögből gyullad fel, máskülönben nem vesszük észre, mert csak fel-fel pislákol. Sok bolyongást és keresgélést tud okozni egy ilyen baki. Zavart továbbá a távolságok nehéz felmérhetősége, így könnyedén nyársal-





nak fel akár a pörgő kaszák a játék elején, mivel nem tudjuk megállapítani meddig érnek el a pengék. Minden szempontból vizsgálva, a Tunguska: Legend of Faith egy érdekes játék, melyet mindenképpen megéri kipróbálni. Főleg azok kísérletezzenek vele, akiket megfogott a sztori és szeretik az Alone in the Dark stílusú játékokat. Ha téged nem fogott meg ez a stílus, akkor bizonyára unalmasnak fogod találni a Tunguskát is.

Endrédy Tibor

TUNGUSKA: LEGEND OF FAITH

TAKE 2 INTERACTIVE

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MISZTIKUS TÖRTÉNET, SZÉP HELYSZÍNEK
× KISSÉ ERŐLTETETT KAMERAKEZELÉS

7 pont

A motorcsónakos programoknak két nagyon általános hibája szokott lenni. Az első a csónakok irányítása, amit nagyon nehéz jól eltalálni a fejlesztőknek. Ezen belül is két verzió van: vagy túlságosan "szabad" a kezelése a hajónak, és a legkisebb mozdulatra is keresztbeállunk a vízen, vagy pont ellenkezőleg: annyira megszorítják a kezelést, hogy a kanyarokban úgy érezzük, mint rémálmainkban, amikor futunk, de nem igazán haladunk semerre. Rengeteg motorcsónakos játéknál száguldottam neki a falnak, majdnem minden kanyarban. Ezek voltak az irányítási "tömeghibák".

A másik csoport, amiről érdemes tudomást venni, a víz megjelenítése, ami még magában nem feltétlenül fontos, de azt, hogy a vízhatását a száguldó csónakokra hogyan sikerül beleprogramozni a játékba, viszonylag kevesen tudják jól megoldani. Sokszor egyszerűen egy fékezőerőt érezni a hajónknál, ami nem látható igazán, mégis visszafogja a hajót. Olyasmi szokott ez lenni, mintha egy versenyautóval folyamatosan a kavicságyban próbálnánk menni. A B verzió a vízhibánknál a "jeges"-érzés. Ezt sem kel nagyon magyaráznom, olyan, mintha kocsival mennénk, de jégen.

Na, most hogy leírtam tételesen az összes általam ismert játékhibát a motorcsónakos játékoknál, hivatalosan is kijelenthetem: az Aqua GT-ben ezekből egy sincs! A játék pontosan azért jó, mert a motorcsónakversenyek "veszélyes vizein" nagyon jól eveztek át a készítők és tényleg a lényegre koncentrálva egy jól játszható, jó grafikájú programot hoztak létre, amit mindenki tud játszani, még akkor is, ha most fog a kezébe először F1-es motorcsónakot.

Mindig is szerettem a realitást. És ez a program semmi másról nem szól, mint magáról a versenyről, és a leggyorsabb pilótákról. A menüpontokba nem nagyon kell belemenni, mert teljesen átlagos, csak a legfontosabb pontok kaptak helyet, így pár pillanat alatt be lehet állítani minden paramétert.

A játékban 4 ligán keresztül versenyezhetünk. Ezek természetesen négy fajta nehézséget képviselnek és ennek megfelelően lehet a hajókat is kiválasztani. Az első szinten 3 versenyt kell lenyomnunk és ajánlatos minél többet nyerni. A győztesnek 10 pont jár, a második 6-ot kap. A többi nem számít, mert úgyis csak ez a két helyezés elfogadható, ha tovább akartok lépni. Az első ligában még gyengécske hajókkal száguldozhattok, de a második fokozatnál már elérhetőek lesznek az élvezhetően vezethető járgányok is. Persze az igazi erőgépek csak az aranyliga után következnek. A motorok minőségét leginkább a kezelhetőségen érezhetitek majd. A jobbakat már nem tudjátok lefékezni egy elrontott kanyarnál, viszont sokkal gyorsabbak lesznek az egyenesekben. A versenyeknél két fajta vízállás lehet: NA?...Igen! Magas és alacsony. Előbbinél biztonságosabb vezetni, mert közelebb van a víz felszíne a parthoz és a kanyarokban, ha elfékeztétek magatokat, egyszerűen egy pár másodperces szánkózás után újra visszakerültök a vízbe. Magas vízállásnál nincsenek a pályán olyan pontok, melyeknek orral neki tudtok menni, mert az már maga a part Ezzel szemben viszont alacsony vízállásnál olyan, mintha egy bazinagy medencében versenyeznétek, így ha elfékezitek magatokat, nagyon lelassultok. Az alsóbb ligákban még lehet úgy előzni, hogy "levágtok" egy-egy kanyart, persze szigorúan magas vízállásnál. Alacsonynál, ha ezt megpróbáljátok, sajnos rövid úton lelassultok nullára és mindenki megelőz majd.

A játék nagyon "arcade" érzésű, még bajnokság módban is. Ez persze nem baj, mert ehhez a típusú játékhoz nagyon nem menne egy folyamatosan sérülős, töredezős csónak. Talán kicsit szigorú az egyszemélyes ARCADE módban, mivel néha úgy nem sikerült időre beérnem a célba, hogy én voltam az első az egész verseny alatt.





Az ellenfeleket tekintve nincs semmi égbekiáltó hiba vagy igazságtalanság a játékban. A kanyarokat tény, hogy viszonylag ritkán rontják el, de nem tudnak ideális íven vezetni, így némi tapasztalat megszerzése után már szinte rutinból megelőzünk mindenkit. Nekem nagyon tetszett, hogy a készítők a városokban megalkotott pályáknál próbálták figyelni a valósághű útvonalhoz. Sok játékban előfordul, hogy megvannak a város jellegzetességei, de nem valós elrendezésben, valahogy úgy, mintha nálunk a Lánchíd valahol a Vidámparknál lenne és a Hősök tere, az M7-es bevezető szakasznál. Angliában a Tower hídnál indulunk, majd jön a Big-Ben és ezt követi az új óriáskerék a túloldalon (a neve most ne ugrik be...). (London Eye. Martin) Ez jellemző a hollandiai pályára is vagy Párizs látványosságaira. A víz mozgása nagyon jó és életszerű, mint ahogy maga a hajó és a víz viszonya is realisztikus.

Ha pechesek vagyunk és egy nagyobb hullámnál csapódik le a hajónk orra, akkor bizony lelassulunk, de ha a vezető hajó mögött megyünk, mivel megtöri előttünk a vizet, néha gyorsabbak lehetünk nála, persze csak amíg mellé nem érünk. A programban olykor-olykor már úgy éreztem, hogy az autóversenyénél megszokott driftelési technikát is lehet alkalmazni. Ha nagyobb kanyarba értek és rettentő sebességgel száguldoznátok, próbáljátok kivárni, amikor egy hullám felemeli a hajó orrát és hirtelen rántsátok a kanyar irányába a hajót! Ha jól csináljátok, farol egyet a motorcsónak és azonnal gázt adva, látványos és viszonylag kevés sebességveszteséggel járó mutatványt prezentálhattok.



Az Aqua GT egy jó kis játék, nem formabontó, de látszik, hogy a készítők ott voltak szeren, amikor kitalálták a játék tartalmi dolgait. Nem túl nehéz, szórakoztató élethű és grafikailag is rendben van. A kétszemélyes játékban is jól játszható, ráadásul, ha ugyanolyan hajókat választunk, bizony nagyon ütős kis versenyt nyomhatunk a megfelelő ellenféllel. Ne várjatok egy játéktörténelmi klasszikust, de várhattok egy nagyon megbízhatóan szórakoztató motorcsónakversenyt, amit mindenki tud vezetni 3 perc gyakorlat után.

Ádám





AQUA GT

TAKE 2 INTERACTIVE

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYITÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉLETSZERŰ ÉS JÓL JÁTSZHATÓ
× ARCADE-MÓDBAN SZIGORÚ

8 pont

Nem hittem a szememnek, amikor a Martin a kezembe nyomta a Lion King Playstation-ös verzióját. Nem létezik, hogy ennyi idő után még eszébe jutott valakinek kiadni ezt az egyébként nagyszerű rajzfilm alapján készült játékot PS-re is. Úgy tűnik mégis, legalábbis minden jel erre utal. Annakidején, a konzolok fénykorában nagy Lion King-es voltam, végignyomtam a





játékot minden létező platformon, sőt a rajzfilmet sem tudom már hányszor láttam. Tökéletes hangulat, grafika és zene jellemezte a programot, szinte nem lehetett letenni. Akkor még senki nem álmodozott teljes egészében bedigitalizált filmrészletekről, csak pár mondat volt eredeti felvétel és átvezető képecskéknél és nekünk már attól is tátva maradt a szánk. Hasonló érzéseket ébresztett bennem a program, mint az Aladdin és a felújított változatot is leginkább ahhoz hasonlítanám. Úgy látszik a kiadó szerint eljött az idő, hogy sorra piacra dobják a régebben nagy sikert elért programokat. Eszmefuttatásom alapján tehát hamarosan várható a többi Disney rajzfilmnek a publikálása is, felújított, modernizált változatban. Mi a helyzet az Oroszlánkirállyal? Kérem szépen, egy az egyben ugyan az, mint az Aladdin visszatérése esetében, csak ezúttal Simba tér vissza a képernyőkre és bújik három dimenziós köntösbe, hogy még modernebbnek tűnjön.





SIMBA LEGÚJABB KALANDJAI

A bekezdéscím csak részben helytálló, mert a kalandokat akár régieknek is nevezhetnénk, ha nem most jelent volna meg a program. Szinte pontosan ugyan azt tartalmazza a játék, mint elődje, a változás csak a kivitelezésben, körítésben és a gépfipusban történt. Ezúttal az akció nagy része térben terül elénk, bár sok helyen csalóka a megjelenítés és valójában teljesen síkban mozgunk, csak a kamera hiteti el velünk, hogy ez térben van. Jó példa erre az elefánttemető, mely szinte pontos mása a '95-ben debütált előző Oroszlánkirályénak. Így hat év multán a fejlesztők fantáziája teljesen lemerült, egyetlen új elemet nem tudtak belevinni a pályákba. Ugyan úgy megtalálható a kanyonban a bölények elől menekülés, a préri és minden jól ismert helyszín. Sőt a kanyonos meneküléskor még a kameranézet is egyezik. Ebből a szempontból megelőzi – nem igazán pozitív értelemben – az Aladdint is, mert ott legalább a sztoriban továbbléptek. Itt ez sajnos nem történt meg. Egyetlen úgymond újítás, ami valamennyire feldobja a játékmenetet, az a bonusz pályák sokasága, mindenféle idétlen feladatokkal bombáznak minket. Legtöbbször Timont és Pumbát kell kezelésbe vennünk, bogyókat gyűjtenünk, egymás fejére ugrálni és hasonló marhaságokat. Egy kis idő után ráun az ember, én legalábbis nagyon ráuntam. Egyedüli vigaszt a pályák között fellelhető, valódi rajzfilmbejátszások nyújtják. Szinte a teljes film rajta van a lemezen, enyhe túlzással azt is mondhatnám, hogy a játék a körítés a rajzfilmhez. Minden pálya előtt és után és közben több perces animációkat láthatunk. Ha nem láttuk valami csoda folytán a filmet, most megnézhetjük szinte az egészet. Ebben nyilvánul meg az, hogy eltelt hat év és annyit fejlődött a technika, hogy most már felférnek az ilyesmik a lemezre és elviszi a gép is úgy ahogy... A régebbi játékok néhány floppy lemezén vagy a korlátozott kapacitású cardridge-okon hol volt erre lehetőség? Úgy látszik ezt akarta kihasználni a fejlesztőcsapat és ezzel próbálják eladni a piacon ezt az igencsak közepes színvonalú játékot.

CSÚSZIK A KŐ, DE NAGYON!

Mikor a sziklánál jártam és meginterjúvoltam Simbát, nem említette, hogy ennyire csúszós a kő arrafelé. Ha így lett volna, biztosan elcsúsztam volna valahol. Elég hosszú idő után újra átélve kalandjaimat, nagyon úgy tűnik, hogy a kő csúszik, mégpedig nagyon. Ez azt jelenti, hogy rám kacsinthatott a szerencse úgy öt-hat évvel ezelőtt, hogy nem csúsztam meg és nem zuhantam be az árokba, vagy esetleg a sziklák közé. Most viszont úgy látom, Simbának komoly erőfeszítésébe kerül, hogy ne guruljon a bozótba vagy éppenséggel a mélységbe, a hiénák karmaiba. Gonosz kis köpé ez a Simba, hogy nem figyelmeztetett engem is a veszélyre. Főleg mikor térben próbálom meg irányítani a cselekvéseket, olyankor szokott lenni, hogy megcsusszanok és ki is füstölök azon nyomban. Ez a Simba gyerek, a visszatérése alkalmával jól megviccelt ám bennünket, főleg engem, aki nem tudta, hogy csúszik a kő. Mikor előre nyomtam az irányítót, ez a Simba gyerek szinte lábai mozgatása nélkül kezdet előre haladni. Csak úgy három-négy méter megtétele után kezdtek el mozogni mancsai. Kábé ilyen holtjátéka van a végtagjainak a fékezésnél is. Tehát ha nem teszünk egy pár próba kört, hamar a halálba csusszanunk. Hasonló poénos dolgokat képes művelni ugrás közben is, főleg az onnan végrehajtható suhintó-karmolós támadás esetében. Mindenkit el lehet találni vele, csak éppen a bogarakat és hiénákat nem. Leginkább csak a csúszós kövekre célozható és akkor már be is fordultunk az árokba. Hasonlóan pontos a kezelés a kaland többi része alatt is. Minden történhet a játékban, csak éppen az nem, amit a játékos szeretne. Ha éppen a bakkecskék elől menekülsz és megnyomod az ugrás gombot, addig még véletlenül sem történik semmi, amíg nem jön egy szikla. Miután már belefutottál és elvesztetted fél életerődet, valami véletlen folytán Simba felugrik. Ezt nevezem én kezelésnek! Sajnos semmilyen téren nem nyújtotta azt a program, amit el lehetett volna várni tőle. Sőt én már azon is elgondolkoztam, egyáltalán minek jelent meg? Most komolyan, bárki reklamált volna a Disney-nél, hogy gyerünk fiúk adjatok már ki egy újabb Lion Kinget, mert ez nekünk olyannyira kell? Ha a válaszod igen, akkor vedd meg ezt a programot, ha viszont nem, akkor csatlakozz hozzám és lapozz tovább a következő oldalra, hátha akad itt még valami értékes is...

Endrédy Tibor

LION KING SIMBA'S MIGHT ADVENTURE

DISNEY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP AZ EREDETI RAJZFILM, AMINEK A FELÉT KIOLLÓZTÁK
× SZINTE SEMMI ÚJÍTÁS ÉS ROPPANT GYENGE IRÁNYÍTÁS

5.5 pont



Pár évvel ezelőtt minden kisgyerek Batman jelmezbe akart bújni farsangkor, szinte minden ifjú titán Batman képregényeket olvasott, figurákat vásárolt és nézte a rajzfilmet a tévében. Hogy mi is történt? Hát csupán egy apró kis elhanyagolható tény: megjelent a Batman című film a mozikban, amelyet utána még ki tudja hány rész követett, egyre gyengülő hatással és sikerrel. A második rész még nagy port kevert, de utána már csak gyenge utánzatok és nem igazán értékelhető epizódok láttak napvilágot. Természetesen a vasat addig kell ütni, amíg meleg, így egy rakás erre a sztorira épülő rajzfilmet jelentettek meg. Talán a legsikeresebbnek, az egyes rajzfilmcsatornákon napjainkban futó sorozat tekinthető, melyet a jellegzetesen kockás alakokról lehet felismerni (Batman of the Future). A legújabb Batman játék ennek stílusa alapján készült el Playstationre. Sajnos Magyarországon az első film megérkezéséig nem nagyon volt ismert a történet és maga a figura sem, pedig a tengerentúlon már javában hódított képregény formájában. Mindenesetre nem maradhatunk ki mi sem a jóból, főleg most, mikor ilyen ütemben zajlik a globalizáció. Az már más kérdés, hogy jó ez, de jelen pillanatban a legjobb, ha a Batman című játék esetét vizsgálom. Mit is mondhatnék... nem vesztettünk volna sokat, ha ott maradt volna, ahonnan jött. Vegyük sorra, mit tartalmaz a program.

Először is a betöltés után semmi extra nem fogad, csupán egy kezdőképernyő, ahol Startot nyomhatunk és a menübe kerülünk. Itt három választási lehetőséget ad: beállítások menü, játékkezdés sztori módban és idő elleni küzdelem. Valami furcsa módon a menüben való lépkedés nem a magszokott gombokra van kalibrálva, nem igazán esett kézre. A küldetés elindítása után két vagy három állókép megtekintése után már a pályára is dobott a program.

KOCKAFEJ, NO MEG A BATMAN

A kockafejű Batman egy űrbeli bázison találja magát, nekiáll az összes ott dolgozó és nem dolgozó likvidálásának. Elintézi az embereket, robotokat, ládákat, ágyúkat, egyszóval mindent. Nehogy azt higgyétek, hogy ez animáció, ezt nekünk kell majd véghez vinnünk. Maga a történet valahol Jokernél gyökerezik, ugyanis valami csoda folytán a gonosz vigyorex pofa nem pusztult meg, hanem visszatért és ezúttal még gonoszabb módon akar végezni az egész világgal. Ezt kell nekünk megakadályoznunk, de nagyon gyorsan azzal, hogy széjjelverünk mindenkit, aki mozog. Ebből gondolom egyenesen következik, hogy a Batman Beyond Return Joker egy akciójáték, méghozzá a verekedős fajtából. Talán a (h)őskori Double Dragon-hoz vagy a Golden Axe-hoz lehetne hasonlítani, olyan, mint a Pókember, mész az utcán és mindenkit szétversz. Van egy rúgás, egy ütés, ugrás meg védekezés, azt kész. Ez így mondjuk nem teljesen igaz, hiszen ezúttal több felszedhető fegyverünk is akad, illetve jó pár előre nálunk van. Ilyen az elektromos nunchaku (nun cyaku), a sötét lovag kardja, és a robbanó dobó csillag. Ezeket az L2-vel választhatjuk ki és a Négyzettel használhatjuk. Ha fegyvertelen állapotban vagyunk, akkor a gomb az öklözést szolgálja. Érdekesség a játékban a Select hatására előbukkanó menü, ahol a denevéremberünk viselkedését állítgathatjuk be. Választhatunk békés hétköznapi sétálgatás, támadó üzemmód, védekező üzemmód és a standard felfegyverezhető mód között. Jól néz ki, hogy a védekezéskor kezünkre pajzsok kerülnek, viszont továbbra is használhatjuk lábunkat a támadásra. A pályát szemügyre véve azt láthatjuk, hogy energia dobozok és kulcsok terülnek el szanaszéjjel. Szinte hívogatnak, hogy szedegessük fel az utunkba akadókat. A nagyobb ajtók kulcsai, melyek a további szintekre jutáshoz kellenek, általában valamelyik harcosnál rejtőznek és csak akkor kaparinthatjuk meg, ha már végeztünk vele. Elég érdekes főellenfelek is feltűnhetnek a szobák végén. Van egy rész, ahol egy szemét gépkezelő dobozokat hajigál a nyakunkba, mindaddig, míg ki nem ütjük nyergéből, sőt hatalmas rakodógépek is ránk támadhatnak. Rendelkezik a program egy apró kis mozgástérrel, mert azon kívül, hogy síkban haladhatunk előre és hátra, némely helyen bemehetünk a háttérbe is, így újabb szobákhoz jutva. Ezek általában nem adnak elágazási lehetőséget, csupán pár bonusz tárgy szerezhető be itt. Azért nem csak bonusz tárgyakkal vannak ám teli a pályák, hanem akadályok sokasága nehezíti utunkat. Szakadékok, robbanó aknák, eltört csövek melyekből forró gáz spriccel a nyakunkba, stb.

Sokat gondolkoztam azon, hogy mennyit adjak a grafikára, hiszen nem valami eget rengető látvány. Először "elmegy" lett volna, csak azért kapott többet egy fokkal, mert a furcsa rajzfilm alapján készült és ezt figyelembe kellett vennem. Elég szűk keretek között gondolkozhattak a grafikusok, bár én úgy érzem többet is ki lehetett volna hozni belőle. Nagyon egyhangúak a hátterek, a színek, szinte mindenhol a fekete, szürke és a sötétkék dominál. Egy idő után roppant unalmas lesz, annak ellenére, hogy a játékosnak sikerélménye van, mivel könnyű a játék. Hasonlóan alacsony színvonalú a zenei aláfestés is. Bár az elején igencsak odaillőnek és ritmusosnak tűnik a szám, amit a pályák alatt hallhatunk, de mikor észrevesszük, hogy csupán néhány perc hosszú és megállás nélkül ugyan azt ismétli, már kevésbé.

Összegezve az eddig leírtakat, ez a Batman feldolgozás nem nevezhető egy túl jól sikerült játéknak. Mindenben a közepes alatt teljesít. Egyetlen pozitívumának az írható fel, hogy csupán egy verekedős játék, se több, se kevesebb. Nem is szabad csodákat várnunk tőle.

Endrédy Tibor









BATMAN OF THE FUTURE RETURN OF THE JOKER

UBISOFT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	ELMEGY

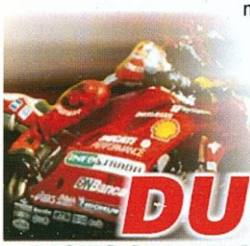
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZIMPLA VEREKEDŐS JÁTÉK
× TÚLSÁGOSAN IS SZIMPLA, EGYHANGÚ, NEM EGY HOSSZÚ SZÓRAKOZÁS

4.5 pont

Háát...Én még ennyi hülye motorost sosem láttam egy játékon belül! Legyen ez amolyan blikkfangos kezdés és majd valahol az írás közepén rátérek eme mondatom tartalmi jelentésére is.

A Ducati World a címből jól ismert motoros márkára épülő (meglepő módon) motorversenyes játék. Ezzel így első körben nem is vitatkozna senki. A játékban különböző motorokon, különböző pályákon, különböző versenyfajtákon mérhetjük össze a tudásunkat mindenféle ellenféllel. Ez is rendben van. Ami viszont nincs



DUCATI WORLD

RACING CHALLENGE



rendben, az a játék érthetősége és játszhatósága, amiből egyenesen következik, hogy a végső összesítésnél, bizony nem feltétlenül pozitívan értékelném a programot.

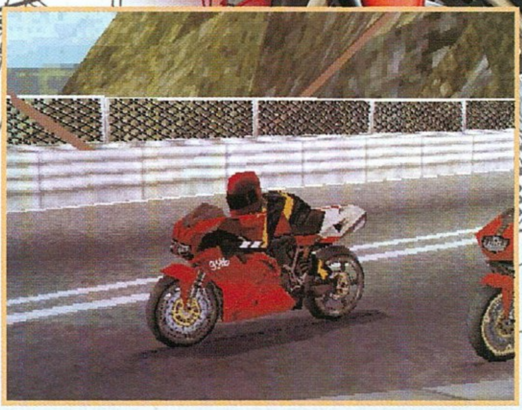
Nem rohanunk ennyire az írás végére, inkább kezdjük a legelején és haladjunk szépen sorjában, akad bőven hiba a játékban. Az első látványos hiányosság az intró. Van intró, de még sincs. Na, ez hogy lehet?! Úgy, hogy bevezető képsor gyanánt végignézhetünk egy versenyismétlést. Nagyon jó ötlet, de nálam megbukott. Gazdaságos, mert nem kell hosszú hetekig rajzolgatni a játékot, viszont egy szál hangulat nincs benne, sőt, a játék közepes grafikáját megpillantva némely játékosnak elmegy a kedve attól, hogy komolyan elkezdjen foglalkozni a programmal. A töltögetési idő hosszú, de ezt még betudhatnánk a játék magas színvonalának...ja...az nincs. Akkor, miért hosszú a töltés? Válasz nincs. Sebaj, majd a program kárpótol minket tartalmilag. A menürendszer első ága mindössze három részre oszlik: kvikrész, dukati lájf és az opciók. Figyelem! Ha be akarjátok írni a neveteket és azt a későbbiekben látni is szeretnétek, akkor ezt szigorúan csak az opcióknál tehetitek meg, még mielőtt bármelyik versenyt kiválasztottátok volna. Nem elfelejteni!

A játék dinamikájában a legjobban az segít, hogy ha nem nyúltok 10 másodpercig az irányítóhoz Azonnal elindul a demo (istennek legyen hála!). Nem állítom, hogy idegesítő, inkább jó gyakorlat a katonaságra váró srácoknak önmegtartóztatásból.

A kvikrész-menüpontnál széles skálája fogad minket a játéktípusoknak: egyjátékos, kétjátékos, óra ellen. Válasszuk mondjuk az egyjátékos menüpontot és máris megvilágosodunk, abban a kérdésben, hogy miért is bélyegeztem meg a játékban gurulászó ellenfeleket hülyének (pedig szegények nem tehetnek róla, őket is programozták, talán a fejlesztőknek járna ez a szép kis titulus).

Használati utasítás: nyomjátok a gázt és figyeljetek! Három dolog történhet a start után.

1. Jön valaki hátulról és még az első kanyar előtt úgy vesén berreg, hogy azonnal megszabadulhattok a kétkerekű járművetektől.



2. Amennyiben nem gyorsítotok oly aktívan, hogy mindenkit lehagyjatok, a saját szemetekkel láthatjátok, ahogy lassan, de biztosan minden ellenfél eltaknyol a pályán, így már most 95%-os biztonsággal mondhatom: nem nehéz győzni!

3. Ha valahogy sikerül túlélni a startok követő népszámlálást ne bízzátok el magatokat: ti is el fogtok esni a cél előtt, legalább 6-szor. Ha másképp nem, a motorotok fog kifarolni és szembefordítani a forgalommal (akár 40 km/h sebességnél is, ha a program úgy ítéli meg, hogy túlságosan elöl vagytok), majd ezt követően biztos vagyok benne, hogy akad jelentkező a mögöttetek eső/kelő motorosok között, aki nagyon szívesen osztaná meg veletek egy látványos gerincvelő-szaggató esésének élményét.

Feltenném a kérdést: kis magyar szótárunknak melyik szava jelenik meg a fent említett mindhárom startot követő eseményben? Igen, az "esés". És lássatok csodát, a játék közepes grafikája és kifejezetten használhatatlan belső kameraállásai ellenére egy dolgot nagyon jól és élethűen animáltak a készítők: az esést.



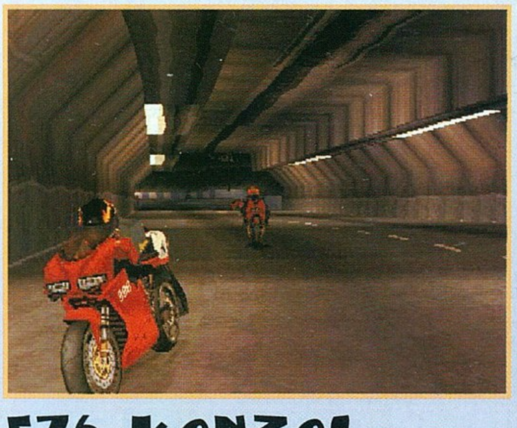
Ha feltöröljük az aszfaltot a homlokunkkal, azt rengeteg látványos módon tehetjük majd meg. Persze vannak csodák a játékban, mint például azok az ellenfelek, akik miután nem tudják bevenni a kanyart, egyszerűen felmennek a falra és Peter Parker-stílusban, amolyan pókemberként ejtik meg a fontosabb előzéseket. Ezen ne lepődjetek meg! Mint ahogy azon sem kell majd tág szemeket dobálni, amikor minden probléma nélkül átmentek a kavicságyon, csak azért, hogy miután kiértetek belőle, az aszfalt durva és vezethetetlen felülete azonnali esésre késztessen mindenkit. A játéknak nyugodtan lehetne a neve Ducat-Falling (Ducati-esés).

Pedig a készítők, még próbáltak jó ötleteket is belecsempészni! Például vezethetünk jogosítványért, vehetünk bukósisakokat és minden egyebet, ami a játék nevében szereplő márkához méltó. Mert szemben a játékkal, ha a márkanevet meghallja az ember, nem neveti el magát. Pedig könnyen lehet, hogy a játékra ez a sors vár, bár az is megeshet, hogy csak az én magas fokon szőrös szívem bélyegzi majd meg a programot is, és egész bajnokságokat rendeznek majd belőle az egyik bevásárlóközpontban (reklám jelleggel). Ezen az oldalon az én véleményemre kíváncsi a Martin és egy olyan játék, melyben minden ellenfelem legalább egyszer eltaknyol, nekem nem viszi át a lécet. Sajnálom.

Az, hogy a grafikai megoldások milyenek, már másodlagos, hiszen az újabb generációs konzolok miatt mármár minden PS1-es vagy N64-es játék csúnyácskának tűnik, de mint tesztelők, ezen túlléphetünk. Azon viszont, hogy egy jó tartalmú játékot a navigálási nehézségekkel és a versenyben az ellenfeleknél jelentkező (a legbarátságosabb szóval is) nevetséges viselkedéssel tönkretegyenek, azon nem.

Pedig olyan jó kis menüpontokat találtam! Versenyezhetünk a 60-as, 70-es évek legnagyobb motorosaival. Persze szerencsétlenek, szerintem egész életükben nem estek annyit, amennyit itt a játék egy verseny alatt diszponál nekik. Ez a játék nem jó. Pontosan azt érte el nálam, amit nekem sikerült a tesztelések alatt jó párszor megtennem, függetlenül motortól, pályától: bukott.

Adam



DUCATI WORLD RACING CHALLENGE

ACCLAIM

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TARTALMAS
× ESÜNK-KELÜNK

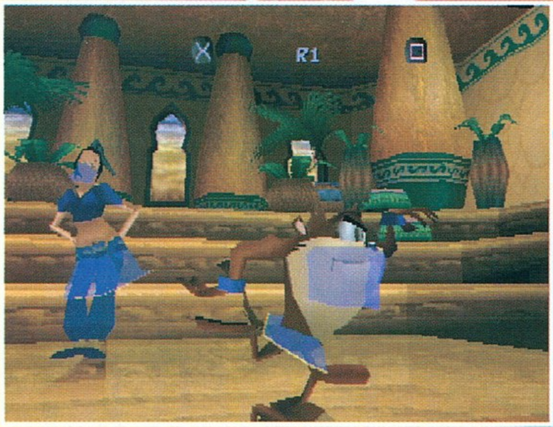
5 pont

Bugs Bunny & Taz Time Busters

És akkor a Tapsifüles megismerte a Tazmán ördögöt!



A Disney csapat után talán a Warner Brothers büszkélkedhet a legtöbb rajzfilmhőssel, mégis míg az előbbi cég évente legalább 5-6 játékot is kiad, a Warner bratyók ez idáig nem nagyon erőltették meg magukat, hogy a legsikeresebb mesefiguráik önálló Playstation játékban is életre keljenek. Pedig szerintem sokkal több élet szorult mondjuk Dodo kacsába, mint a béna Aladdinba, és társaiba. Hát nem? Hát de! (Bár azt hozzá kell tenni, hogy a WB nem épp az egész estét betöltő mozifilmjeiről vált híressé, hanem inkább a rajzfilmsorozataikkal érték el a sikereiket.) Most így hirtelenjében nekem is csak egy játék ugrik be a Bugs Bunny: Lost in Time. Elképzelhető, hogy a játék szép sikereket ért el, mert már itt is van az új Tapsi Hapsis játék, ami a Timebusters alcímet kapta, és a nagyszájú nyúlon kívül még egy főszereplőt is irányíthatunk, Tazt a tazmán ördögöt. Ha valaki nincs teljesen képben, elég, ha hétvégenként délelőtt bekapcsolja valamelyik kereskedelmi csatornát, és ott bepótolhatja, ami eddigi pórias életéből kimaradt. A szokásokkal ellentétben a készítők nem csak az előző játék grafikai motorjával csapták össze a folytatást, hanem szinte egy teljesen új játékkal állunk szemben. Talán nem is volt még olyan mászkálós játék Playstation-ön amit ketten is lehetett játszani,



márpedig most ez a tényállás forog fenn. A játék ugyanis az elején felajánlja az egy, illetve a kétjátékos lehetőséget is.

A történet ott kezdődik, hogy a nyomozós Nagyi kihívja a Rovar és Rágcsálóirtó Szakszolgálatot, ők pedig Dodo kacsát küldik ki, aki nem elég, hogy nincs épp a hivatala magaslatán, de addig szerencsétlenkedik, míg sikerül tönkretennie a Nagyi időgépét is. Egy megrongálódott időgép pedig furcsa dolgokra képes, most sincs ez másképp, a történelmi korok és helyszínek összekuszálódnak, és ebben a káoszban már csak egyedül Tapsi Hapsi tud rendet teremteni. Akarom mondani: mégsem lesz egyedül, mert a Nagyi velünk küldi a kissé értelmi szegény háziállatát Tazt is. A történéseket a játék grafikájával megrendezett bevezető segítségével ismerhetjük meg. Nagyon jó, hogy beszélnek a szereplők, és ráadásul mindenki a saját eredeti hangján. Ami rögtön feltűnt, hogy a teljes grafika megváltozott, az idegesítő háttérmintájú ködnek például nyoma sincs. A terep a nagysága ellenére is jól belátható, leginkább a Spyro-hoz tudnám hasonlítani. Elég érdekes dolgot alkalmaztak a készítők, a folyamatos futás érdekében ugyanis nem a terepet takarták el köddel, hanem a távolabbi rész textúráit egyszerűsítik le. Persze az is az összképhez tartozik, hogy most jóval letisztultabb a grafika, és a giccses tereptárgyakat is elhagyták. Asszem' erre mondják, hogy néha a kevesebb a több. A szinteket összekötő pályaválasztó helyszínen még nincs sok dolgunk, mindenekelőtt az irányítást sajátítsuk el. Ha valahol valami megtanulható új mozdulat van, ott egyből feltűnik Csőrike is, ilyenkor a Háromszöggel tudunk segítséget kérni a Nagyitól. Mindkét szereplő különböző mozdulatokkal rendelkezik, és fizikumukból adódóan más dolgokra képesek. Tapsifüles barátunk az értelmesebbik: tud fára mászni, tárgyakat használni, dobálózni, lopakodni, úszni, sőt még a fülei segítségével helikopterezni is. Nyúl lévén ő ugrik magasabbra is. Taz inkább a nyers erőt képviseli a csapatban. Képes bepörögni, nehéz ládákat tologatni, vagy cipelni. Az ellenfelek ellen is inkább őt érdemes használni. Az első közös mozdulatuk az, amikor Taz a pörgéssel fúr lyukat a földbe, ami segítségével Tapsi Hapsi képes a föld alatt haladni, és bizonyos tereptárgyakat feléleszteni. Aki a felsorolt mozgásokat még így is túl kevésnek találta, megnyugtatom, a játék közben lehetőségünk lesz még újabb mozdulatokra is szert tenni. A Nagyi egyébként részletesen elmagyarázza, hogy mit is kell összeszedni a pályákon, ezek a következők: az időgép fogaskerekei, Acme ládák, rossz időben ragadt emberkék, és a főellenségek érméi.

A játék négy nagy helyszínre oszlik (azték, arab, viking és egyfajta horror pályára). Ezek az érák általában 3 pályarészből és egy főellenségből állnak, de a főellenségeknek is külön pályát terveztek a készítők. Minden szinten megadott számú fogaskereket, ládát és eltévedt (az időben elkavarodott, síró) tagot találunk (rájuk aztán tényleg érvényes a mondás, miszerint rossz helyen, rossz időben vannak), a Boss érmékből pedig egyet-egyet. Ha mindhárom érme megvan, akkor mehetünk a főellenség pályájára. Ha megöltük a főellenséget, értelemszerűen megnyílik a következő korszakot felölelő pálya bejárata. Az a jó ebben a játékban, hogy a PS-re jellemző ugrálok, és gyűjtök metóduson túlléptek a készítők, és a továbbjutáshoz két különböző karakter tulajdonságait kell együttesen használni. Rengeteg apró feladatunk lesz a játékban, van egy csomó használati tárgy is, amik tovább színesítik a játékot, sok ötletes dologgal is találkozhatunk (mint amikor a pirányákat kell megetetni a bombákkal). Van egy csomó minijáték is, pl.: kosárlabdázhatunk, majmokat kell összegyűjteni, dobolni kell stb. Szóval van fantázia a játékban, és jobban leköti az embert, mint mondjuk az Aladdin. A legnagyobb pozitívum a kétjátékos mód, nagyon jó, hogy a két szereplőt ketten egyszerre irányíthatjuk a képernyőn, és így egymást segítve nyomulunk előre. (ha egyedül játszunk az R1-gyel és az L1-gyel variálhatunk a szereplők között) Aztán ott vannak még a hangulati elemek: a beszólások, az ellenfeleink és hőseink viselkedése, ami hűen tükrözi a karakterek jellemét, meg a poénok. Kár, hogy az összképet némiképp lerontja a kamerakezelés és az irányításból adódó nehézségek (Például úszni szinte lehetetlenség, de legalábbis kínszenvedés.) Azért egész jóra sikerült a program, aki szereti a gyűjtögetős-mászkálós stílust, az mindenképp szerezze be magának. És a végére még egy jó tanács, ha véletlen elakadnál, a Start menüben van egy opció (LEVEL HINTS), ahol különböző tippeket kaphatunk az adott pályáról, persze ez csak azoknak segítség, akik egy kicsit is tudnak angolul.

CSIPI M LEE





BUGS BUNNY & TAZ TIME BUSTERS

INFOGRAMES

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SOK JÓ ÖTLET VAN BENNE, TÚLLÉPTÉK A DISNEY FÉLE GYŰJTÖGETŐS ÁLLATSÁGOKON
× AZ RÁNYÍTÁSON MÉG CSISZOLHATTAK VOLNA

8.5 pont

Devil Man

KULTIKUS MANGA-STORY PLAYSTATION-ÖN!

Ezek a japán srácok nagyon nem férnek a bőrükbe, mindig kiagyalnak valami oltári történetet, melyre idővel egy egész kultuszt lehet ráhúzni. Ha megnézzük így járt a DragonBall és a Pokémon is. Nekik szerencséjük volt és a rajongóiknak szintén, hogy eljutott a tengerentúlra és utána hozzánk is. Vannak azonban történetek, melyek képregények és mindenféle misztikus rajzfilm-sorozatok formájában terjednek a felkelő nap országában, de nem jutnak el messzebbre, nem érnek el világsikert, illetve csak azok ismerik, akik komoly rajongói a stílusnak és szinte kutatnak az ilyesmik után. Ékes példája ezeknek a Devilman, mely nem mondható egy túlságosan ismert és világhírű sztorinak, viszont japánban oltári sikereket halmozott. Azt sem mondanám, hogy a Devilman című játék lesz az, ami meghozza neki a világsikert, de ez többek között annak is köszönhető, hogy egyelőre még nem jelent meg az európai verzió belőle. A "többek között" jelzőre a továbbiakban majd részletesen kitérek, kezdésnek lássuk miről is szól ez az "ördögi" történet.

AZ ANGYAL-SZÍVŰ SÁTÁN

Hogy mi az a képzavar? Hát pontosan az, amiről a Devilman szól. Réges-régen, mikor még a démonok és sátánok uralták a világot és bolygónkat, másból sem állt az élet, mint a harcból. A túlélésért folytatott harcból, egymásnak és maguknak bizonyítottak, az erősebb, a fittebb győzött. A világkatasztrófa után aztán minden gonosz démon jégbe fagyasztva találta magát. Megkezdődött egy teljesen új élet, a mai civilizáció kifejlődése. Hosszú idő elteltével ezek a félelmetes lények ébredni látszanak. Visszatérnek és az emberiséget a pusztulásba taszítják, hogy újra ők uralkodhassanak. Ahhoz, hogy megküzdj a démonokkal, magad is démonná kell, hogy válj. Egy démon birtokolhat emberi testet, viszont teljes mértékben uralkodnia kell felette, el kell, hogy szívja a lelkét. Az emberiség egyetlen esélye egy démon, akinek emberi lelke van. Ő Devilman. Ezt az izgalmas történetet egy szép minőségű intró formájában tekinthetjük meg a játék elején. Igazán sok minden nem derül ki belőle, csupán a harc jeleneteket láthatjuk megelevenedve. Bevallom, egy kicsit utána kellett, hogy olvassak a történetnek.



A játékot a Bandai jelentette meg, akit már jól kellene ismernünk az anime stílusú programjairól. Sosem hittem volna, hogy pont ez a történet fog kiadásra kerülni, minden esetre jó, hogy jött, hiszen így még többen ismerhetik meg ezt az érdekes hőst. Igaz maga a játék nem egy tökély, de mindenképpen megteszi a Devilman-nel való ismerkedésnek, illetve a rajongókat is bizonyára kielégíti. Most pedig ideje közelebbről is szemügyre vennünk a programot.

A már említett intró nagyon szépen fest, igényes kidolgozású, viszont szinte semmi hasznos információt nem tartalmaz a történettel kapcsolatban. A menürendszert rendszernek nevezni inkább csak egy vicc, mert a beállításokon és játékkezdésen kívül nem sok mindent tartalmaz. Már itt feltűnik a furcsa gombkiosztás, a játék során ez még tovább fokozódik. Egyik legnagyobb gyengéje szerintem a programnak, a siralmas játszhatósága. Szinte sohasem tudjuk eltalálni a megfelelő gombot, így nem az történik, amit mi szeretnénk, ez pedig nagyon hamar a halálhoz vezet. Nemcsak a gombok elrendezése botrányos, hanem hősünk mozgása is. Még emberi létében is akkorát ugrik, mint egy pókember, viszont hiába repül három méter magasba, képtelen átjutni vele egy pár centis deszkán vagy dobozon. A legidegesítőbb mégis az, hogy beleakad a tereptárgyakba. A vizuálisan ott nem lévő tárgyak valahogyan mégiscsak ott találnak lenni és akadályoznak a továbbjutásban. Ilyen az asztal, a székek vagy akár az ajtó is. Nem tudunk elmenni mellettük, csak ha hatalmas ívet veszünk és teljesen kikerüljük őket. Nos képzelhetitek mennyire idegölő tud lenni, ha az asztal sarkánál található egy energia csomag, vagy valami hasonló nélkülözhetetlen tárgy. Az istenért (vagy ezúttal ördögért) nem tudunk pontosan odamenni, hogy felvegyük és ezzel perceket el lehet vesztegetni. Tehát nem éppen az irányítás a játék erőssége, sőt legnagyobb gyengéje. De mi a helyzet a többi területen, mondjuk a grafika terén? Meglehetősen átlagosnak mondható a játék ebből a szempontból is. Az egész pálya és a figurák is a program motorját használják a megjelenítéshez. Ne várjunk olyan szép háttereket, mint a Koudelka esetében, itt minden kissé pixeles lesz. A legtöbbször a szobák felépítése is nagyon egyforma, így könnyű lesz eltévednünk. Ezt fokozza a roppant gyenge térbeli elhelyezés, ami még inkább zavarja a térbeli tájékozódásunkat. Főleg a folyosók tömkelegében és ajtók sokaságában fogunk elkeveredni, de néha már egy szobában is nehéz megtalálni, hogy melyik ajtón jöttünk be és melyiken akarunk kimenni. Ez a hihetetlen káoszt főleg a fix kameraállás okozza.



A hangokkal kevesebb a probléma, sőt kifejezetten jól esik hallani, hogy a szereplők beszélnek, a cipőnk másképpen kopog a különböző talajokon és az ajtók zárai is recsegnek. Szóval akárhogy is nézzük a vizuális megjelenítés terén a Devilman csak egy átlagos játék, semmivel sem emelkedik ki a hasonló kategóriájú játékok közül. A nehézséggel nincsenek ugyan problémák, tehát elvileg egy kezdő játékos is elboldogul vele, viszont hamar bele lehet unni a bolyongásba és abba, hogy nem tudjuk, merre van az "arra" és a kiút. Továbbá elég álmosító tud lenni a melankolikus zene és a szörnyek elől való folyamatos menekülés monotonsága.

Csak ismételni tudom magam, miszerint a Devilman egy minden extrát és különlegességet nélkülöző átlagos kivitelezésű játék, eléggé gyenge kezelhetőséggel. Arra mindenképpen jó, hogy megismerkedjünk ezzel az egyébként igencsak érdekes történettel, illetve a rajongók élvezhessék, hogy a Playstation képernyőjén is találkozhatnak kedvencükkel.

Endrédy Tibor





DEVILMAN

BANDAI

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ "HÍRHEDT" JAPÁN SZTORI ALAPJÁN KÉSZÜLT
× MINŐSÉGILEG SAJNOS MÁR CSAK EGY KÖZEPES

4.5 pont

Régen nagyon szerettem az igazi kemény akciójátékokat. Nem a Syphon Filterre gondolok, mert az a fajta stílust utálom, hanem azt, amikor csak lőni, menni, lőni és akciózni kell. Régebben MegaDrive-on és SNES-en is sokat nyomtam efféle anyagokat (például a Contrát vagy Turricant), mert szerettem kiélni a lövöldözés iránti vágyaimat. PlayStation-ön az Apokalipszis tetszett nagyon, mert rengeteg akciót tartalmazott. Azt nem szeretem, amikor túlbonyolítják az ilyen játékokat, túlságosan összetettre és nehézre írják őket. Ki nem állhatom azt, amikor egy kis apró elrontott hiba miatt kell egy pályát elölről kezdeni, vagy ha túl sokat kell küldetésekkel vacakolni. Nem, szerintem, az az igazi, ha kapunk valami kemény fegyvert, elindulunk a pályán és csak úgy pörög az akció. Talán ezért is tetszett a C12 - Final Resistance. A játék kissé hasonlít a Syphon Filterre azzal a különbséggel, hogy sokkal kevesebb benne a küldetés, inkább magán az akción van a lényeg. Itt nem az van, hogy egy kis figyelmetlenség miatt kezdhetjük elölről az egész pályát. Mióta a Metal Gear Solid megjelent az össze cég az akciójátékaiba az ötleteit onnan veszi és egyre kevesebb az igazi, csak akciót tartalmazó játék. Persze itt is kell kisebb feladatokat végrehajtani, de ezek egyáltalán nem bonyolultak, inkább a változatosságot szolgálják. Mert hát az se jó, ha átesünk a ló túlsó oldalára, mivel ha csak lövöldözni kéne egy idő után monotonná válna a játék. A C12-ben egy kiváló stuff lett, talán az egyik legjobb ebben a kategóriában.

A JÖVŐ

A játéknak a története az egyetlen gyenge pontja, mert a szokásos "elpusztul az emberiség" sémát tartalmazza. Azért nagyvonalakban ismertetem, hátha érdekel valakit. A sorozatos háborúk miatt Föld városainak nagy része romokban hever. Egy ismeretlen idegen faj támadása okozta a tragédiát. Most azonban felcsillant a remény, mert tudósoknak sikerült megalkotniuk egy kiborgot, Vaughant. Közben az idegenek újra támadásba lendültek és megállíthatatlannak tűnnek. Az emberiség katonáit elfogják, agymosást végeznek rajtuk és bevetik az emberek ellen. Egyedül Vaughan képes megállítani az inváziót és visszaverni a támadást. Maga teljes sztori menteközben fog kikerekedni előttünk és azért számíthatunk izgalmas fordulatokra.

BEVETÉS

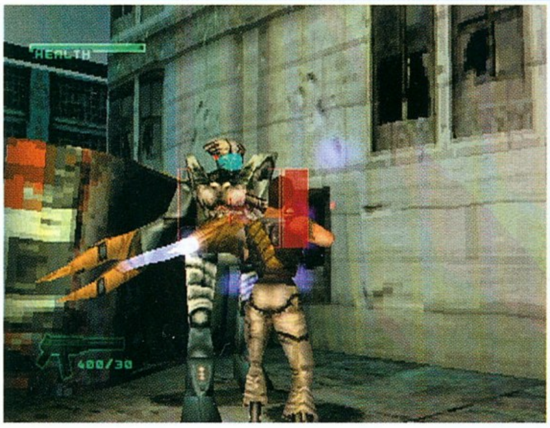
Szóval mi vagyunk Vaughan és ledobnak minket egy romos városba. A feladat egyszerű: szabotálni az idegenek előretörését. Minden pályán lesznek küldetéseink, de ezek általában kimerülnek kapcsoló keresésen vagy ellenséges célpontok elpusztításában, megvédésében. Összesen hat pályát találunk a játékban, de ezek további alpályákra oszlanak. Ha mindent összeszámolok összesen 22 pálya áll rendelkezésünkre. Nem is a küldetések megoldása fogja jelenteni a legnagyobb problémát, hanem a játék nehézsége, mivel a Sony szakemberei a C-12-ot szerintem igazi profi játékosoknak írták. Kissé nehéznek találtam az anyagot. Persze ez nem hiba, hisz ha hozzászokunk ahhoz, hogy nem lehet hibázni benne, remekül lehet vele szórakozni.



Mindenekelőtt érdemes lenne átvenni az irányítást, mivel igen sok funkciót lehet. A Négyzettel a másodlagos fegyvert tudjuk használni, például a gépfegyveren a gránátvetőt. A Körrel guggolni és felkapaszkodni lehet magasabb helyekre. Nagyon fontos a Háromszög. A játék során felvehetünk pajzsot amit a Háromszöggel lehet használni. Ilyenkor, ha bekapunk egy találatot nem az energiánk fogy, hanem a pajzs. A szépséghibája ennek, hogy ilyenkor nem tudunk fegyvert használni, tehát amikor az ellenfelünk elkerülhetetlen támadásokat csinál, akkor érdemes használni. A felső gomboknak is fontos szerep jutott. Az L1-gyel tudunk fegyvert váltani. Fegyverarzenálunk igen nagy. Kezdetben egy lézerkardhoz hasonló karddal kezdünk, de később szerezhetünk gépfegyvert, rakétavetőt, lézert, ionvetőt és végül a legjobbat, az idegenek plazma szóróját. Mindehhez hozzájön, hogy a kard kivételével mindegyik fegyveren van másodlagos funkció is. Különösen tetszett az ion fegyveré, ami egy falakon pattogó villámot lő ki, de a rakétavető sem rossz, ami öt hőkövető rakétát ereszt szabadon. A másodlagos fegyvereket nem lehet azonnal használni. Ahhoz, hogy használhassuk őket, ki kell fejlődniük. Egyszerűen csak arról van szó, hogy az elsődleges fegyvert használva – azaz minél több ellenfelet megölve – kifejlődik. Az irányításra visszatérve, az R1+iránnyal oldalazni lehet, így tudjuk kikerülni könnyedén az ellenfelek lövedékeit. Az R2-vel saját szemszögre kapcsolhatunk, aminek kivételes jelentősége van. Vaughan mivel kiborg, összeköttetésben van egy központi számítógéppel. Így amit látunk, arról rögtön információkkal lát el minket a gép. Például a kijelölt célnak mennyi az energiája, milyen tulajdonságai vannak stb. Ezen felül lesz-









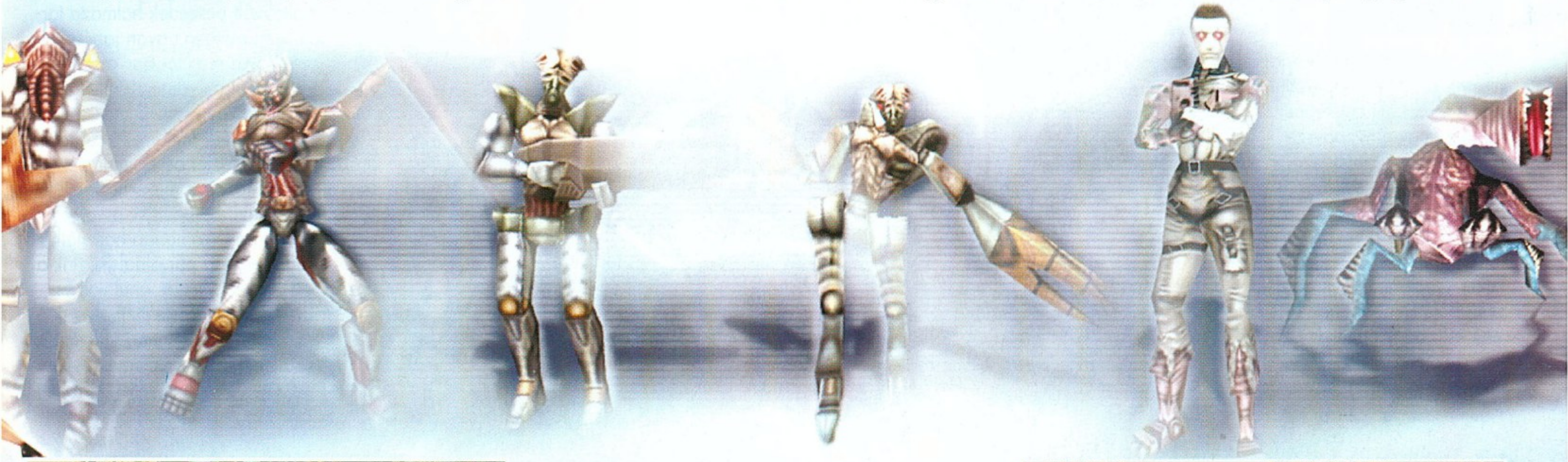
nek a játékban elég sűrűn olyan célpontok, amiket csak saját szemszögből lehet elpusztítani. Egy példával illusztrálnám a dolgot. A játék legvégén a főellenséget is úgy lehet legyőzni, ha saját szemszögre kapcsolva először kilőjük a középen fent látható fényes gömböket. Erre azért van szükség, mert máskülönben ha elfogy a szörny az energiája, feltölti magát a gömbökből. Esetleg ha elakadnátok a játékban, kapcsoljatok saját szemszögre és nézzetek körül jó alaposan, hátha találtok valami olyan célt, amit kilőve tovább lehet menni. Automatán befogjuk, ha van valami érdekes a közelben. Például az első pályán is a hídnál, ami be áramot vezetnek, ezt kell használni. A Selecttel infókat kérhetünk: fegyvereinkről (Weapon), például mennyi kell még, hogy kifejlődjön a másodlagos fegyverhasználat, tárgyainkról (Item), az elhangzott információkról (Comms), a küldetésekről (Objectives), és végül lekérhetjük a térképet (Internal GPS). A küldetésekről már írtam, szerintem nincsenek túlbonyolítva, érthető mind. Gyakran menet közben fogunk újabb missziókat kapni. Természetesen főellenségekkel is összehoz majd minket a sors. Általában minden egyes szörny ellen megvan egy bizonyos stratégia, amit alkalmazva megszabadulhatunk az aktuális ellenféltől. Egyébként ha befogunk valakit oldalt láthatjuk az energiáját, tehát nemcsak saját szemszögből nézhetjük meg, hogy kinek mennyi golyó kell még. Amikor úgy érezzük, hogy kikerülhetetlenül megtámadnak minket, használjuk a pajzsot. Ebből következőleg érdemes a védelmet keményebb szörnyekre és helyszínekre tartogatni. A missziók további színt visznek az amúgy nagyszerű játékba, és elég változatosak is. Minden olyan típusú küldetés előfordul, amit egy ilyen akciójátéktól elvárhatnánk. Az ötös pályát például eléggé szerettem, itt ugyanis a bunkert kell megvédenünk a támadóktól. Valahogy élveztem, hogy folyamatosan jönnek az ellenfelek és csak irtani kell. A sztori is egész jó lesz, főleg a játék vége felé a 6-os pályától, amikor Vaughant elfogják és átalakítják az idegenek. Hoppá, most jövök csak rá, hogy ezzel elárultam egy csomó érdekességet, amire nektek kéne rájönnötök, tehát erről nem is írok többet. Egyetlen egy komolyabb bajom az anyaggal a nehézsége volt. Talán azért mert én mostanában ritkán szoktam efféle játékokkal játszani, de én szerintem NAGYON nehéz a játék. Nem azt mondom, hogy játszhatatlan lenne, erről szó sincs, csak bizony igen kitartónak kell lennünk, ha a rázósabb pályákat meg akarjuk oldani. Hiányzik az anyagból a nehézségi szint választása, szerintem ha lenne ilyen, alapbeállításon Hard-ra lenne állítva, mert olyan nehéz az anyag. Igaz, akik Syphon Fillterhez vannak szokva könnyedén vehetik a legnehezebb akadályokat is. Mondjuk azt szemétségnek tartottam, hogy egy élettel rendelkezünk és ha meghalunk ott folytatjuk, ahol legutóbb mentettünk. Erről eszembe is jutott, hogy menteni a zöld köröknél lehet és persze a pályák között is. Kicsit sűrűbben helyeztem volna el a mentőhelyeket is. A Syphont emlegetem, bár igazándiból nem hasonlítható hozzá teljesen a C-12, mert annál sokkal egyszerűbb ahogy azt az elején már elmondtam.

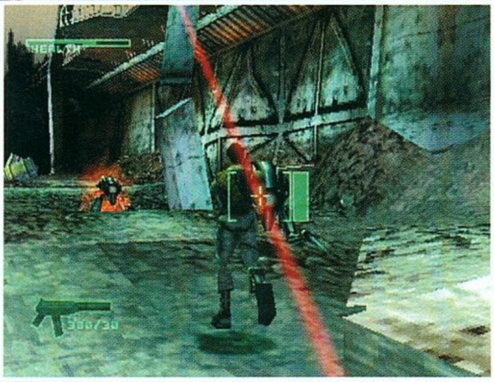


KINEK AJÁNLHATÓ A C-12?

Mindenkinek, aki szereti a lövöldözős akciójátékokat! De készüljetek fel, főleg ha nem vagytok hozzászokva a nagyobb kihíváshoz, az elrettentő nehézségre. Van egy-két dolog, amit hiányoltam a játékból. Ilyen például, hogy miért nincsenek CG filmek? Az rendben van, hogy találunk egy csomó átvezető jelenetet a pályák között, de ezek a játék grafikájával készültek, sokkal eredetibb lett volna ha egy kicsit megerőltetik magukat a készítők és ehhez a remek játékhoz frankó filmeket is készítenek. Legalább a megnyerést csinálták volna meg rendesen. A játék grafikájától sem estem hasra, igaz, hogy nem olyan rossz főleg PS-es szinten, de azért láttam ennél már szebb alkotást is. No mindegy a grafikát nem húzom le, mert Martin leharapja fejem, ugyanis ő imádja a játékot. Különben tényleg nem olyan rossz a külalak (talán kicsit pixeles), meg lassan már úgyis hozzá kell szokni, hogy a PS egy 5 éves (!) technológia, tehát ma sok újat nem lehet rajta csinálni. Egyébként van egy-két egész jó effekt is a C-12-ben. Passzoltak a játékhoz a zenék is, volt néhány főellenség, aminél kifejezetten jó számok szóltak. Visszatérve az anyagra, szerintem oltári élvezetes lett a játékmenet. Élvezetem a pályák nagy részét, a harcot a lapulást a ládák mögött, a cikázó lézereket. Már régen nem játszottam ilyen jót akciójátékkal! A pályák hangulatosak a küldetések pedig igencsak élvezetesek lettek. A stílus kedvelőinek kötelező darab!

Veres Miki









C12- FINAL RESISTANCE

SONY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON ÉLVEZETES, JÓK A PÁLYÁK
× KEZDŐKNEK TÚL NEHÉZ

9 pont

Hát ezek a japán fiúk sohasem pihennek, ezúttal a Taito nevű híres cégtől jutott el hozzánk egy igencsak forró anyag, a Cosmo Warrior. Ez természetesen egy Anime stílusú játék (mint a japán játékok többsége) és főleg az akció elemekre épít. Az európai verzió megjelenéséről még nem tudok és arról sem, hogy ez egyáltalán tervbe lenne


Copyright©TAITO CORP.1999,2000©松本零士

véve. Egyelőre az eredeti japán nyelvű, NTSC verziót teszteljük, melyből mindenképpen látszik, hogy egy nagyszerű verekedős és lövöldözős játékkal állunk szemben. A történetről nem sok minden derül ki az intróból, csupán töredékeket láthatunk a teljes sztoriból. Mondanom sem kell, hogy ennek is egy rajzfilm az alapja, ami csak japánban ért el komolyabb sikereket.

A Földet ismét veszély fenyegeti, misztikus harcosok sorakoznak a megmentésére, és tömegek érkeznek az ellentáborba is. A küzdelem a Földön kívül folyik, más bolygókon, ismeretlen tájakon, bázisokon. Hőseink űrhajókkal közlekednek és modern sugárfegyvereket használnak. Természetesen csak mi nyerhetünk, mert mi vagyunk a legjobbak. Ennek szellemében helyezzük be a lemezt a gépbe és lóduljunk neki a harcnak. Egy kis rajzfilmszerű animáció köszönt, mely inkább csak egy slideshownak nevezhető. Utána azonnal a menüben találjuk magunkat, ahol több választási lehetőségünk is akad, melyek nem akármilyenek. Először is megváltoztathatjuk az alapbeállításokat, beléphetünk egy karakterszerkesztőbe, kezdhetünk egy új játékot Story Mode-ban és nekiállhatunk sorba kihívni az ellenfeleinket az úgynevezett Vs battle-ben. Nekem ez utóbbi nyerte el a legjobban a tetszésemet, mindjárt kifejtem miért.

KOZMIKUS HARCOSOK

Kezdésképpen érdemes a kihívásos módot választani, már csak azért is, mert sokkal több időnk lesz a kezelés megszokására és a kijelzők megismerésére. Továbbá nem dobnak rögtön a mélyvízbe, hanem folyamatosan keményedő ellenfelek jönnek ellenünk, és ami a legfontosabb, hogy egyszerre csak egy. Mintegy Mortal Kombat szerűen választhatunk magunknak embert, igaz mindegyik titkosítva van kivéve a főhősünket. Viszont az elrejtett embereket sorra megismerhetjük, mikor megküzdünk ellenük. A pályák elég nagyok, teli vannak tereptárgyakkal, és különféle nehezítésekkel. Nem lesz alkalmunk közvetlen ökölharcot vívnunk az ellenfelünkkel, hanem mintegy Heretic 2 szerű nézetből, kívülről irányítva emberünket széjjel lőnünk, felrobbantanunk, szétkaszabolnunk szablyánkkal a másik fejét. Tehát érdekes keverékét láthatjuk a Heretic-nek és a Tekkennek. Éppen ezért jönnek jól az oszlopok, kövek, szakadékok, hogy jobban elbújhassunk a lézersugarak, bombák és suhintások elől. Fegyvereink folyamatosan töltődnek, viszont töltényünk véges. Tehát ha kifogyunk, hosszú másodperceket kell elvesztegetnünk arra, hogy megvárjuk, míg feltöltődnek egy olyan szintre, hogy újra lőhessünk. Az X-szel dobhatjuk el a bombát, vagy hasonló robbanó tárgyakat, a Négyzettel használhatjuk a standard lézerfegyvert, míg a Körrel a különlegesen nagy hatósugarú ágyút. Ez utóbbi fogy ki a leghamarabb, de egyben a legnagyobb sebet is ezzel ejthetjük ellenfelünkön. Mindez csak a távolsági támadásokra igaz, mert valójában a legerősebb sérüléseket a közelharcban adhatjuk, illetve kaphatjuk. Ezek behozatala különféle módszerekkel történhet, általában az X vagy a Kör és valamely irány egyszerre való benyomásával. Ilyenkor kombókat, sorozat ütéseket, vágásokat nyomunk a gép karakterébe. Természetesen ezt ő is végrehajthatja rajtunk, ami olykor az életerőnk felének elvesztésével is járhat. Talán ekkor lehet észrevenni, hogy néha bizony csal a gép, de igen erősen. Ha vesztésre áll, néha elfelejt KO-zni, és folyamatosan kombózni kezd. Hasonló szélhámosságokra képes, amikor mindkettőnknek csak egy hajszálnyi energiája maradt.


Copyright©TAITO CORP.1999,2000©松本零士




Copyright©TAITO CORP.1999,2000©松本零士

ŰRBÉLI VADÁSZMEZŐK

A pályák kidolgozása a sztori módban jócskán alulmarad, a túlzott részletesség az ellenkezőjeként hat. Káosznak és étkinthetetlennek tűnnek a terepek, míg az ellenfeleket kihívó rész kifejezetten szépre sikeredett. Változatos terepeken fordulunk meg, csillognak a fények, sőt még a napszakok is változnak a játék során. Mikor a meccs kezdőik még süt a nap és mire már az utolsókat rúgjuk kezd sötétedni, majd teljesen leszáll az éj. Ez külön nehezítés a végső hajrában, mert csak a hold, a robbanások és a lézerfények alapján tájékozódhatunk. A hanghatásokat mindenütt digitalizált beszédek halmaza tarkítja, ami jelen esetben ugyan japánul volt, éppen ezért talán még jobban megteremtette azt a hangulatot, amit egy ilyen játék gyilkolása közben érezni kell.

Sajnos csalódás ért, mikor az Interneten próbáltam információt begyűjteni a programról, a történetről és mindenről, ami a Taito házát övezi. Sajnos egy árva szót nem találtam, ami számomra használható lett volna, mivel az a pár oldal (köztük a hivatalos Taito-oldal) is japánul volt és csak kriksz-krakszokat jelenített meg a böngészőm. Körbekérdeztem a haverokat is, hátha tudnak valamit ez ügyben, de az egyetlen cím, amit adtak, egy japán nyelvlecke és szótár oldal volt. Hát köszi szépen srácok a pofént, ugyan próbáltam ráereszteni az online fordítót is, de nem sok jó sült ki belőle.

Végezetül pedig, nekem elnyerte a játék a tetszésemet, apróbb hibái ellenére kellemesen el lehet szórakozni vele. Mindenki, aki szereti a fentebb felsorolt játékokat és nem irtózik az anime stílustól, ki kell hogy próbálja, legalább egyszer. Viszont aki rajongója a japán játékoknak, annak kötelezően kell, hogy szerepeljen játékgyűjteményében a Cosmo Warrior Zero név.

Endrédy Tibor

COSMO WARRIOR ZERO

TAITO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IGAZI JAPÁN JÁTÉK, TÖBBFÉLE JÁTÉKMÓDDAL
× KICSIT ZAVAROS IRÁNYÍTÁS ÉS GRAFIKAI HIÁNYOSSÁGOK

6 pont

FORMULA ONE 2000

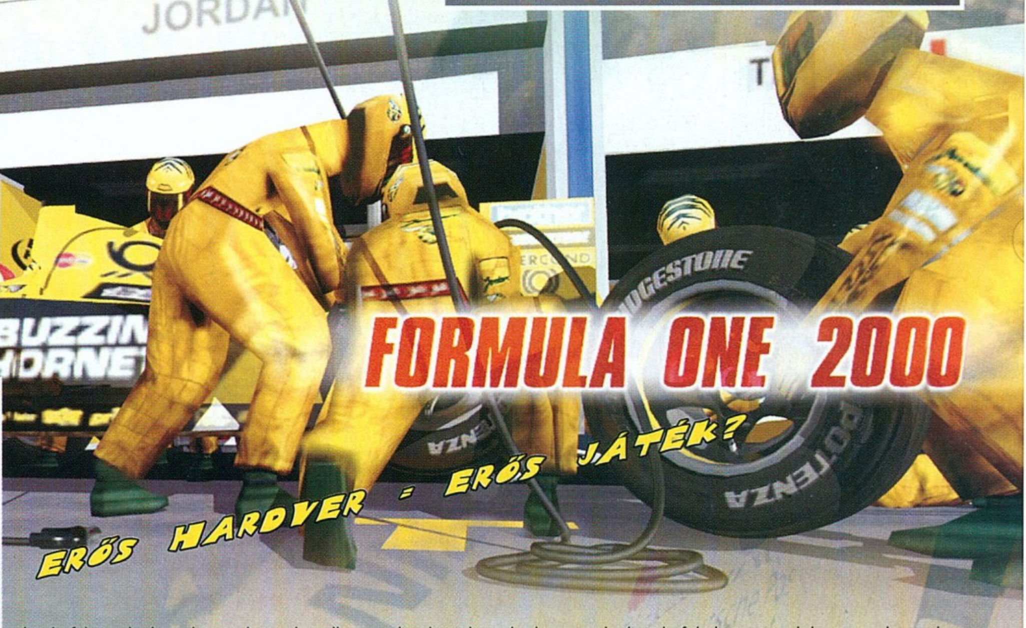
ERŐS HARDVER = ERŐS JÁTÉK?

Na, akkor essünk neki az első PS2-es F1 játéknak! Ha egy kicsit visszanéztek a Konzolokba látni fogjátok, hogy ebből a fajta EA Forma 1-ből már ez a harmadik kiadás, az előző kettő még a "régi" PS-en jelent meg és az volt a különbség közöttük, hogy a Season 2000 a tavalyi év versenyeit, időjárását és egyéb eseményeit tartalmazta.

A Playstation 2-re megjelent játéknak is ez a címe, de messze nem arról van szó, hogy itt is találkozhatnánk a Season 2000-ben megismert opciókkal. A játék tartalmilag, képileg és gyakorlatilag minden szempontból teljesen más, mint az eddig megszokott programok voltak, és ez most szerencsére minden értelemben pozitívumokat jelent.

A legkevésbé fontos dolgokra is figyelmet fordítottak a készítők, így mind a két szélsőség megtalálható a programban, gondolok itt a gyerekesen könnyű, egyáltalán nem élethű vezetésre és az ezzel szemben álló vérköpős, idegtépő, zsilettpengeszerűen veszélyes, profi szimuláció is.







A program, mint már mondtam tartalmilag a tavalyi év autóit és versenykiírását tartalmazza. Amikor először meglátjátok az autókat, próbáljatok elvonatkoztatni a látványtól, mert az baromi szép. Könnyen beleeshet az ember abba a hibába, hogy dob egy hátast a grafikától és onnantól kezdve szubjektív a végtelenségig. A játék képi világáról annyit kell tudni, hogy tényleg nagyon szép, mint autók, mint pályák tekintetében. A készítők nagyon jól és ötletesen még a kerékcserét is beleanimálták a programba, ami hatalmasat dob a hangulaton, bár amikor ki kell állnunk az első helyről, kereket cserélni, nem biztos, hogy felvidít a szép látvány.

A nézőket közelről megnézve, láthatjátok, hogy fényképek lettek bedigitalizálva, így egészen közelről sem pixelesek az emberek, ugyanígy a pálya alkatrészei sem csúnyák, akárhonnan nézzük őket.

A bajnokságokban két verzió közül választhattok: lehet a szokásos 17 versenyes világbajnokságok nyomni, ami Ausztráliával kezdődik és Malajziában ér véget, de saját bajnokságot is csinálhattok, ahol ti adjátok meg a kívánt pályákat. Ha kiválasztottátok a versenytípus, be kell lőni a szabályokat és követelményeket. Itt érdemes egy kicsit elidőznünk. A segítségek, mint fék és kormányrásegítő nem ér sajnos sokat, de egy igazi játékos nem is használja ezeket. Egyébként egyik apró hibája a játéknak, hogy az ellenfelek sokszor nagyon furcsán vezetnek, amit tény, hogy mi kihasználhatunk, de idővel fájdalmasan unalmas, amikor tudjátok, már az időmérés alatt, hogy "na, ezt a kanyart az ellenfelek kb 30 km/h-val veszik majd, pedig itt 70-el is lehet menni".

Az időjárás a szokásos. A sebességváltó is, a sérülés viszont fontos pontja a versenyeknek és itt nem pusztán a Be/Ki-verzió választható, van benne egy Forgiving-állás, ami azt jelenti, hogy csak akkor sérülünk, ha bármilyen falnak nekirohanunk. Ha ellenfelet érünk, csak ők törnek, mi nem. Érdemes ezt választani, mert riválisaink, annak ellenére, hogy felettébb intelligensen viselkednek és szinte mindenhol lehúzódnak, ahol a verseny ezt megkívánja tőlük (például lekörözésnél), sajnos néha idióta módon befékeznek előttünk és akkor aztán oda versenynek. Szóval legyen Forgiving a sérülés és akkor nem tépitek ki a hajatokat egy ütődött ellenfél miatt, aki tévedésből nektek ment. A Penalties a másik, ami érdekes, mert annak ellenére, hogy van, nincs. Én ON-fokozaton hagytam, de a boxutcai száguldozáson kívül semmiért nem kaptam büntetést. Pedig, mindet elkövettem, hogy kizárjanak, de nem sikerült. A kerékcseréknél viszont nagyon szigorú a gép, úgyhogy ott figyeljetek oda!

A kocsi irányíthatósága egészen új és azt kell mondanom, hogy talán az eddigi legjátszhatóbb, mind közül. A fék következetesen fog, nem csúszkál a féktávolság értéke és az élethűséggel sincs baj. Próbáljatok gázt adni füvön! Régebbi játékoknál a gyepen meg tudtam előzni kocsikat, itt majd meglátjátok mi lesz a vége. A kerekek füstölése, a kocsi pörgése, viselkedése, mind nagyon élethű és mégis játszható.

Jópofa, hogy ha elég nagyot estek a kocsival és pár szaltót is sikerül bemutatni, a játékban a balesetnek megfelelően "filmszakadás" következik be. Baromi jó! Mintha kihúznák a gépet a falból.

Talán ez az első olyan F1-es játék, ahol tényleg érezni a kocsik közti különbséget, úgyhogy amikor pilótát választotok, gondoljátok át, hogy milyen autóban ül a lelkem. Én Villeneuve BAR Hondája mellett döntöttem, a pilóta miatt, de amikor minden hosszabb egyenesben legyorsultak a Ferrarik és a Mclarenek, hát nem volt könnyű dolgom. Talán a játékban az egyetlen negatívum a kocsik hangja, ami kicsit túlságosan fülsüketítőre sikerült. És most nem kell kétszáz emilt írni, hogy "az életben is olyan, Ádám hülye vagy!", mert álltam a Mclarenek mellett, amikor beindították őket a tavaly előtti Magyar Nagydíjon, de nem ilyen fogászati fúró hangot hallottam. Ha adhatok egy jó tanácsot, a startnál ne nagyon kormányozzátok az autót, amíg pörögnek a kerekek, mert nagyon hamar és nagyon csúnyán elronthatjátok a versenyt. A bajnokság alatt egyébként grafikonokkal követhetjük végig helyezéseinket és a csapat teljesítményét is, ami sokkal átláthatóbb, mintha pontszámokat néznénk.

A kocsi szerelései könnyűek és érthetőek, felesleges róluk bármit írni. Az F1 Chamionship Season 2000 méltó az EA Sports által lerakott alakövekhez és jó kezdés a PS2 piacon. Elvileg itt is minden javul majd, bár azt kell mondanom, hogy nem nagyon találtam igazi hibát a játékban, ha csak azt nem, hogy néhány helyen túlságosan élethű, de annak a ténye, hogy a kocsinkon még a karcolások is látszódnak elfelejteti ezt a problémát is velem. Kommentátor szerencsére nincs a verseny alatt, így nem zavarog, és a boxutcából is csak jelzéseken keresztül kommunikálnak velünk. Olajfoltokat nem találtam a pályán, de ez majd talán egy kicsivel később megjelenik egy fejlesztett verzióban, asszem' ettől függetlenül igazán elégedettek lehetünk a játék képi, tartalmi és játszhatósági színvonalával. Én az vagyok, pedig tudjátok, hogy nem szívlelem a konzolos F1-ekket, mert nem tartom irányíthatónak őket. Na, ez a program már egész elfogadható. Ha jól számolom, épp 4 éve várok arra, hogy valami hasonló történjen...hát...elkezdődött.

Adam



F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8 MB (156KB)
MULTI TAP ADAPTER
ANALÓG IRÁNYÍTÓ, DUAL SHOCK

✓ NAGYON IRÁNYÍTHATÓ, PEDIG ÉLETHŰ
× AZ AUTÓ HANGJA A POKOL

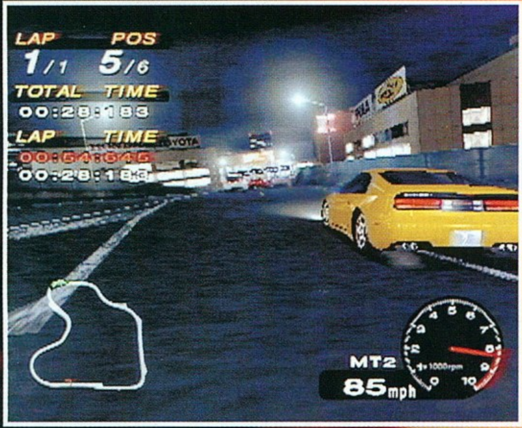
8 pont

DRIVING EMOTION TYPE-S

TUD A SQUARE MÁST IS, MINT RPG-T GYÁRTANI?

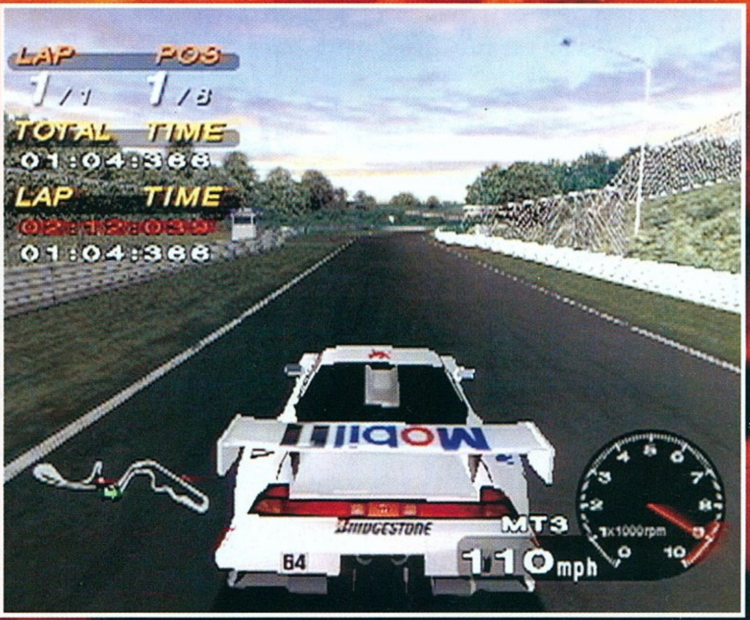
Ez a játék egyszerűen kevés! Ha nagyon röviden és tömören szeretném értékelni, akkor ennyi elég is lenne, de két oldalon keresztül van szerencsém boncolgatni a Driving Emotion Type-S-nevű programot. Persze eme erőteljesen negatív kijelentésem, mellyel a cikket kezdtem, nyilvánvalóan nem érthető a játék egészére, sokkal inkább magára a versenyre, ami egyszerűen használhatatlan.

No, ez után a kellemesen bemelegítő bevezető után, kezdjük el a jól bevált séma szerint elemezgetni a programot. Ami a legfontosabb a játék történelmével kapcsolatban, az annak a ténye, hogy ez már egyszer megjelent Japánban, ám rövid úton megbukott, mivel annak a kiadásnak több volt a hibája, mint mondjuk a választható autók száma. (A programot a világhírű Squaresoft készítette, akik vitán felül az RPJ anyagok királyai. Talán még is a kaptafánál kellett volna maradniuk!) Mielőtt megjelent a Driving Emotion Type-S, azzal reklámozták, hogy az egyetlen vetélytársa lehet a Gran Turismo PS2-es változatának. Namármost, ez kicsit ijesztő, mert ha a Turismo is ilyen lesz, hát vége a világnak!

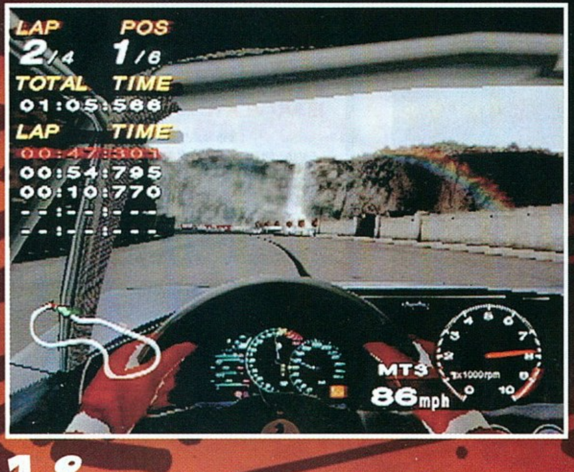


Persze számításba lehet venni azt is, hogy csak ócska reklámszöveg volt a fent említett rizsa és csak ez a játék lesz gyengécske. Szóval, megjelent japánban, bukott, majd a készítők kicsit átalakították a játékot és újra piacra dobták, most Amerikában és Európában. Amikor egy programot megkapok a szerkesztőségben néhány percre mindig felnézek a netre és megpróbálom a legkülönbözőbb forrásokból megtudni a véleményeket a játékkal kapcsolatban. A Japán verzióról hiszitek vagy nem, egyszerűen nem találtam jó véleményt sehol, de a 10 pontos skálán nem volt jobb értékelés a 2,5-nél. Az milyen gyenge lehetett! Már kezdem sajnálni, hogy nem volt szerencsém kipróbálni.

Mivel ez a kiadás még viszonylag új, hát nem nagyon láttam véleményeket róla, de ez nem is baj, kénytelenek leszünk az én szőrös szívemre hagyatkozni. Kezdjük az elején. Mit jelent az S? Az S, az angol "Strange"-szót akarja reprezentálni, és azt kell mondanom, hogy nagyon találóan. Furcsa. Igen, sok minden furcsa a játékban, például az, hogy 10 indításból csak 4-szer indult el nekem az intró. Ezt mi irányítja? Én nem vagyok egy technikai zseni, de biztos nem normális. A játék tartalmát megnézve tényleg a Turismo felépítésére hasonlít, ahol mindenféle kocsikat szedhetünk össze, ha eleget nyertek, majd felturbózhatjátok őket és mehettek újabb versenyeket nyerni, még több kocsi reményében, melyeket újfent turbózhattok, ameddig csak bírjátok. Természetesen baromi fontos az autók száma a játékban, ami itt kifejezetten barátságos. Nagy nevek és márkák tekintetében egyértelműen ott van a szeren a program, bár nem feltétlenül jó, ha mondjuk napok kemény munkája után nekiállunk a keservesen megszerzett kedvenc autónkkal a versenyzéshez és rövid úton rájövünk, hogy sajnos irányíthatatlan. Na, de ezt majd a játszhatóságnál taglalnám jobba. A lényeg, a kocsik száma rendben van, nem tudom ez pontosan mennyit jelent, de a 12 márkában benne van a BMW, Ferrari, Porsche,...stb. Ezzel nem lesz gond.



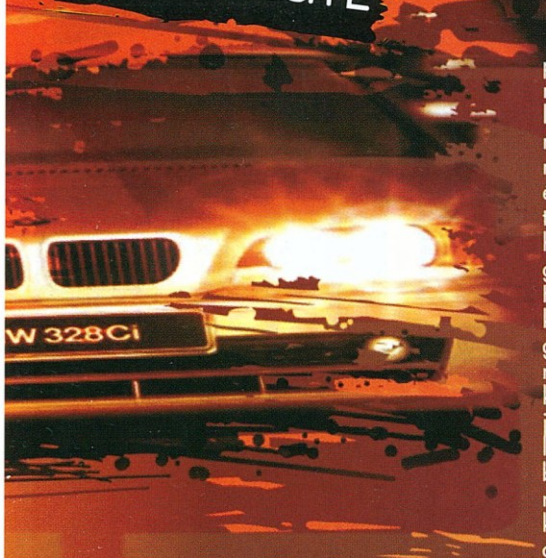
Természetesen megvan a gyakorlás lehetősége is a programban, a Line Training módban, ahol mindenféle nehézségi feladatot kell véghezvinnünk, hogy kicsit beleálljon a kezünk az irányításba. Hasznos, mert így nem érhet meglepetés minket a versenyek alatt. Az opciókról és egyéb menüpontokról a változatosság kedvéért most sem írnék, mivel egyszerűen nincs mit mondani róla. Talán annyit érdemes, hogy a versenytávot állítsátok át 3 körre, mert aki sokat játszik ilyen játékokkal egyszerűen megszokja ezt a távot és amikor a gyári kétkörös versenyen hirtelen vége a játéknak, hát szitkozódik.



Jó rész a játékban a Garage pont, ahol a technikai paraméterekkel bütykölhetünk, minden részénél a kocsinak. Érthetően és világosan le van írva az egyes alkatrészekhez, hogy mit változtatnak a kocsiban és eleve maga az alkatrész mire szolgál, függetlenül attól, hogy újat teszünk bele, vagy csak kíváncsiskodunk. Az autók választásánál bizony lehetett volna kicsit engedékenyebb a készítőgárda az elején, mert igencsak kevés elérhető autót sikerült adniuk, persze aki jó, az úgyis szerez jobbakat.

Én egy elfogadható vezetőnek tartom magam, de a tesztelésének első felében, bizony alig bírtam egyáltalán a mezőnnyel együtt maradni a versenyeken. És így már el is érkeztünk a játszhatósághoz, ami sajnos az a pontja a programnak, ami miatt párszor eldobtam az irányítót. Már az az oly sokat emlegetett Japán kiadás is irányíthatatlan volt és ahhoz képest mindenképp javulás mutatható ki a játékban, de még így is azt kell mondanom: sokkal inkább érezni a kocsit egy drótkötélen lógni, mint egy betonúton száguldani. A kocsik mozgását a hónap másik autó-bukásához, a Sega GT-hez hasonlítanám, no persze annál sokkal jobb, mivel itt nem lehet egy csirkét megsütni a konyhában, míg autónk egy kört megy a pályán.

Szóval, ezeknek az autóknak az irányíthatósága már egy fokkal jobb, de még így is teljesen "puha" az egész. Egyszerűen nem lehet érezni, hogy mikor kell meghúzni a kanyar végén a kéziféket, vagy hol kell elkezdeni a kormányzást egy lassítónál. A másik zavaró dolog a játékban a kocsik súlyának az irreális megjelenése. Mindegyik autó piszok nehéznek hat a pályán. Még a legkisebb Honda is úgy viselkedik egy nagyobb kormánymozdulat után, mintha egy teherau-



tót próbálnánk az úton tartani. Borzasztó! Minden kanyar végén riszál a kocsi feneke, ami már csak azért is rossz, mert jönnek az ellenfelek és a megfelelő pillanatban meglökve, tökéletesen kifordítanak az aszfaltcsíkról.

Ha már az ellenfeleknél tartunk, vizsgáljuk egy kicsit meg a tudásukat, mivel ez az egyik legirreálisabb, amit valaha láttam. A gép találomra válogatja ki vetélytársainkat és az a legviccesebb, amikor egy feltuningolt Civic lenyomja az én Ferrarimat. Na. Azért az ilyen dolgok kicsit mellbe vágtak és nem árulok el titkot, ha azt mondom: sokáig hitetlenkedve ültem a képernyő előtt. Ha legalább arra figyeltek volna, hogy a megfelelő nehézségű ellenfeleket adja a gép, megfelelő autókkal. Persze ez oda-vissza működik, mert én is vertem már meg kisebb kocsival egy Subarut, ami sokkal jobban fogta az utat és erősebb motor volt benne. Sebaj, ez még nem lenne akkora probléma, viszont riválisaink olyan szinten vezetnek bunkó módon, hogy az már-már bicskanyitogató.

Ha csak egy pillanatra is olyan pozícióba juttok, hogy hátulról meg lehet tolni, rögtön nektek mennek és a kocsik csúszkálós irányíthatóságát kihasználva rövid úton kivágnak a versenyből. Azt már mondanom sem kell, hogy mire újra visszaálltok a pályára, már jó fél körrel vezetnek az ellenfelek. Van viszont egy másik trükk, amivel még sosem találkoztam és határozottan jónak tartom, még akkor is, ha ellenünk csinálja a gép.

Ha előttünk megy valaki és nyilvánvalóan gyorsabbak vagyunk, megvárja, míg egy éles kanyarhoz érünk, majd jóval a kanyar előtt lelassít. Ebben az esetben két dolgot tesz a normális vezető. Vagy kikerüli (ha még van annyi helye) és gázt ad, vagy nekimegy hátulról és gázt adva tolja le a pályáról. Namármost, ha ez egy éles kanyar előtt történik, akkor mindkét esetben nekimegyünk a korlátnak. Ha előzünk és gázt adunk, bumm! Ha megtoljuk hátulról, az utolsó pillanatban elkanyarodik az ellenfél és nekirohanunk nyílegyenesen a falnak, bumm! Remélem némileg követhető, amit írtam. Mindkettőt remekül alkalmazza ellenünk a gép és így a tesztelés napjai alatt én is rengeteg alkalommal végeztem a korláton. A menet közbeni lökdösődések és egyéb nyalánkságok már nem meglepőek, majd megszokjátok őket, bár elég szemét módon művelik az ellenfelek.

A kevés pozitívum között az egyik leglátványosabb a nyerések jutalmazása a programban. Ha eleget nyerünk, rengeteg új pálya lesz elérhető és még több új autó. Szintenként 30 új kocsi és összesen több mint 10 új pálya van még a "megnyitható" verzióban.

Lassacskán térjünk rá a játék másik fontos összetevőjéhez, ami némileg tarthatja a lelket azokban, akik mégis nagyon várták a programot és esetleg ki szeretnék kölcsönözni valahonnan. Ez a grafika. A játék vizuális megjelenítése nagyon szép, és folyamatos. 60 fps-el fut a kép, így nem nagyon panaszkodhatnak, még a legkukacosabb játékosok sem. A programban a legkülönfélébb objektumok jelennek meg az átlátszó üvegtetőtől egészen a vízig, így a grafikusok a lehető legszélesebb skálán próbálták mozgatni a képi világot, ami nagyon szépen sikerült nekik. Még egy animált vízesés mellett is elvezethetünk, ahol jutott energia a köd és a pára megjelenítésére is. (Itt egy pillanatra, mindenki gondolkozzon el azon, hogy mennyit fejlődött minden a konzolok körül. Micsoda technikai változások vannak, ha már egy vízesés mellet megjelenő pára és köd is látható egy játékban. Én még emlékszem az első autóversenyre C-64-en. Hát...nem sok látszott, csak négy kerék, meg egy vonal, amit követni kellet. Nosztalgia off.)





Az autók megtervezése és kivitelezése is tökéletes, még az ellenfelek árnyékai is láthatóak olykor-olykor nem is beszélve a lámpák és egyéb fények visszaverődéséről a mindenfelé a versenyek alatt. A kocsikban a belső nézet eléggé vegyes véleményeket váltott ki belőlem, mert maga a belső tér, kocsinként szépen meg van rajzolva és tényleg pontos, viszont a vezető kezének a mozgása nagyon erős és valósághűtlen. Néha mindenképp érdekes egy jobbkormányos autóban ülni, mert ez kis országunkban szokatlan, ettől függetlenül azt hiszem a belső nézet használhatatlan, mert vezetni nem nagyon tudtam így (bár a külső nézet sem volt sokkal könnyebb...).

Egy autóversenyben a hangok több funkciót is betölthetnek. Versenyek alatt tudathatják a helyezésünket, vagy figyelmeztethetnek az éppen hátulról érkező támadásra. Ha mást nem, magát a vezetést segíthetik, mert hallani a kerekek nyikorgását, a motorok bőgését, egyszóval fontosak a hangok. Ebben a játékban sajnos nem sikerült ezt élethűvé tenni. Nagyon tompa, halk hanghatások jellemzik a versenyeket és talán valahol az is közrejátszik abban, hogy az irányítás olyan furának tűnik, hiszen nem hallani a motorokat, kerekeket, ellenfeleket rendesen, vagy ha hallani is, sajnos halkan. Egy megoldás van persze erre az esetre: ki kell kapcsolni a háttérzenét, de meg akkor sem hallani úgy a dolgokat, ahogy azt kellene.

Akkor most próbáljuk meg összegezni a fent leírt, erősen széles érzelemtartományban mozgó írás elolvasása után a játékot. A program jó lenne, de sajnos hiányzik belőle az a kevés irányíthatóság, ami használhatóvá tenné összességében magát a versenyt. Persze nem állítom, hogy a többi komponens gyenge, de hát mit tehet az ember, ha egy autóversenyt vett és minden jó benne, csak a kocsi irányítása nem? Akkor sajnos el kell vetni a "jó" jelzőt a programra és sokkal ajánlatosabb használni a "közepes" szót, hiszen lehet gyönyörű egy torta, sok habbal és cukorral, ha megkóstolod és rágós, vagy száraz, nem fog ízelni, akármennyire is tetszett kívülről.

Pontosan ez történik itt is, ha nekiálltok a játéknak. Csak azt tudom ajánlani, hogy mindenki adjon egy lehetőséget a programnak és döntsön magának. Már nagyon érdekel a Turismo, mert ha az is ilyen gyenge lett, hát nem 'tom mihez kezdünk majd. Bár egyes ismerőseim szerint ez a játék is játszható, de én nem nagyon értek ezzel egyet, mert nem sikerült 4 nap alatt meggyőzni erről, pedig én aztán minden esélyt megadtam rá. Majd máskor, máshol, más.

Adam



DRIVING EMOTION TYPE S

SQUARESOFT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	GYENGE
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (35KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ, DUAL SHOCK

✓ SZÉP
× MINTHA KÖTÉLEN LÓGNA A KOCSINK

7 pont








DYNAS WARRIO

HÁNY ELLENSÉGET TUDSZ FELAPRÍTANI 100 PERC ALATT?

ELŐSZÓ

Még ma is előttem van a kép. Tavaly bóklásztam az E3-on, mint kezdő homokos a gőzfürdőben, aznap már vagy 50 játékot kipróbáltam és azon igyekeztem, hogy legalább az utolsó 25-re emlékezni tudjak. Bekeveredtem a Sony standra, ott figyeltek az első PS2-k az első játékokkal. Ridge Racer 5, Tekken Tag. Irányító megfog, 5 perc próba, tovább. De mi az ott a sarokban? Óriási csata a képernyőn, egy kínai harcos osztja az igét a tömegnek egy 2 méteres dárdával, lóhátról. Vagy 40 figura a képernyőn, akadozás egy szál se. Na, ez lesz az én játékom, a Dynasty Warriors 2. A szokásosnál hosszabb próba (persze a feladatról fogalmam sem volt), beizgulás, de a játékra egészen mostanáig várnom kellett.

"SHOGUN" ARCADE VERZIÓBAN

Aki valamennyire ismeri a PC-s játékokat bizonyára hallott már a híres Shogun című programról. Egy stratégiai játék, japán történelmi csatákat kell megvívni benne (nagy vonalakban). Nos, a DW2 is egy hasonló játék, de ez Kínában játszódik és nem stratégiai stílusú, hanem arcade-verekedős. Nem egy egész sereget irányítunk, csak egy bátor harcost. Kicsit olyan érzés, mintha "beleszállnánk" a Shogun csatáinak közepébe. Egy hatalmas háború folyik, amelyet kis túlzással nekünk EGYEDÜL kell megvívnunk!

A DW2 első része már nagyon régen jelent meg, méghozzá PS-re. Egy átlagos 3D-s verekedős játék, Tekken klón, szép grafikával és jópofa kínai harcosokkal. Volt a játéknak egyébként egy ősrégi játéktermi verziója is (ez elkészült még C64-re és Amigára is), amely abban különbözött a PS átirattól, hogy a "haladós" verekedős anyagok családjába tartozott, mint mondjuk a Fighting Force vagy a Double Dragon. A legújabb rész tehát a gyökerekhez, legrégebbi változat stílusához nyúlik vissza, sőt, a szereplők legtöbbje is ismert a rajongók számára.

A TÖRTÉNET

Időszámításunk után a 2. században járunk, Kínában. A Han dinasztia korrupción alapuló uralma megdőlni látszik, és a "Sárga Turbán felkelés" kitörésével láncreakció-szerűen tör ki a globális háború. He Jin és Dong Zhuo, a két legerősebb hadúr próbálja magához ragadni a hatalmat, de egyikük sem elég hatalmas ahhoz, hogy egy ekkora országot erőszakkal összefogjon. Kína részekre szakad, a kis belső háborúk mindennapossá válnak a nagyravágyó hadurak között.

Cao Cao, a Wei királyság uralkodója tud elsőként felülkerekedni a káoszon. A változás szelét meglovagolva irányítása alá vonja Kína 2/3 részét. Erre gyorsan észbe kap Sun Qian is a Wu királyság ura, és déli tartományai védelmében óriási tengeri flottát hoz létre. Végül felébred Liu Bei is, a Shu királyságból. Kiemelkedő vezetői képességeit kihasználva maga köré gyűjti Kína legbátrabb "magányos" harcosait.

Ez az időszak Kínában a "Három királyság története" (Romance of the Three Kingdoms), amely e három híres ember életét mutatja be. (Már több konzoljáték is foglalkozott a témával!)

A FELADAT

A DW2 szereplőválasztással indul. Karakterünk egy "független" harcos, akit úgymond felkérnek a szövetséges csapatok segítésére. Mi gyakorlatilag egy egyszemélyes hadsereg vagyunk, akin, mint már mondottam rendszerint az összes csata kimenetele áll vagy bukik! A megnyert csaták során teljesítményünktől függően folyamatosan fejlődünk (mint egy szerepjátékban), és az egyszerű Rambóból egy idő után akár generális is válhat.

Embereinket a Wei, Wu és Shu királyságokból választhatjuk. Nem mindegy, kivel próbáljuk teljesíteni azt az embert próbáló kihívást, hogy megnyerjük a játékot! A karakterek küzdőstílusa ugyanis teljesen különböző, és az a benyomásom támadt úgy 3-4 figura kipróbálása után, hogy nem is egyformán erősek. Gyakorlatilag, amíg 1-2 ellenféllel küzdünk csak, tök mindegy, hogy kivel megyünk, de ez a játék első 15 perce után már csak a legritkább esetben fog előfordulni, úgyhogy igyekezzünk egy gyors és agilis szereplőt kicsípni a tömegből! Ajánlani nem akarok senkit, de ha rám hallgattok, nem a legböszmébb/leghosszabb fegyverrel felszerelt manust/csajt választjátok, hanem a leggyorsabbat, legpörgősebbet, aki úgy osztja a tömeget, mint a cséphadaró.

Minden pálya egy-egy nagy csata. Kezdéskor láthatjuk a térképet, a baráti és ellenséges csapatok kezdőpozíciójával, a domborzati viszonyokkal (nagyon fontos!) és az alaphelyzet ismertetésével. A zöld háromszög mi vagyunk. A kék háromszögek a baráti csapatok, a kék nyilak az utánpótlás érkezésének helyeit mutatják. Értelem szerűen a piros jelek az ellenfeleket mutatják.

Itt ezen a képernyőn megkapjuk a csata megnyeréséhez szükséges kitételeket. Általában a nyeréshez az ellenfél főparancsnokát kell likvidál-
















ni. Veszteni többféleképpen is lehet, természetesen nekünk mindenképpen életben kell maradnunk a csaták során, de néha az is bukáshoz vezet, ha a mi főparancsnokunkat nyomja le az ellenfél.

KÉPERNYŐ/KEZELÉS

A kép jobb-felső sarkában látható csapataink és az ellenfél morálja. Alatta van a térkép. A bal-felső sarokban látható az éppen támadott ellenfél energiája és beosztása (fontos). A bal-alsó sarokban van a mi energiánk, nyilaink száma, és a speciális támadásunk energiája. Ezt úgy tudjuk tölteni, ha folyamatosan verekszünk. Energiát és nyilakat ellenfelek leverése után (hosszabb kombósorozatokat használjunk és úgy végezzük ki őket) vehetünk fel. A pályákon találnunk korsókat és ládákat is, ezekben is lapul néha 1-1 bonusz tárgy. A jobb-alsó sarokban láthatjuk, hogy hány ellenfelet küldtünk át a másvilágra eddig.

R1 – Nyilazás
L2 – Nevek és személyes energiák ki/bekapcsolása
L1 – Védekezés
Négyzet – Normál gyors támadás, többször nyomva kombó.



Háromszög – Erősebb támadás, lassabban kivitelezhető.
Kör – Speciális Musou támadás.
X – Ugrás, lóra fel illetve leszállás.

JÁTÉKMENET

A játékba próbálták ugyan némi taktikai-mozzanatokat is belevinni, de ez elhanyagolható. Sajnos, hiába okoskodunk, a legtöbbször úgyis csak az vezet csak eredményre, ha – kis túlzással – saját kezűleg verjük szét az egész támadó hadsereget!

Ahogy elindul a csata a jobb-felső sarokban megjelenik a harctér térképe. Ennek felbontását az R2 gombbal tudjuk váltani. A játék üzenetekel és a térképen villogva jelzi, amikor egy szövetséges parancsnok felveszi a harcot, vagy esetleg bajban van, és segítséget kér. Ugyanígy jelzi a játék bizonyos pályarészek megnyílását, illetve megtisztulását (például az erődítmények kapujának kinyílását). Nincs más feladatunk, mint elindulni arra a részre, ahol a sok piros/kék pöttyöt látjuk kavarogni és már mehet is a hirig. Verjük a közkatonákat, de inkább a tiszteket, és időnként összeakadunk a kisebb egységek parancsnokaival is, akik egyfajta főellenfelek.

(Egy ellenséges egység általában 4 közkatonából és egy vezérből áll. Ha egyből leverjük a vezért, embereink könnyen lenyomják a többit. Ugyanígy, a kiemelt parancsnokoknak is először a testőreit kell levernünk.)

Ahogy szépen tisztogatjuk a terepet és haladunk előre, a szövetségesek is jönnek utánunk és harcolnak, habár néha úgy viselkednek, mintha igazi hülyék lennének. Ha nem figyel oda az ember és rohan előre, könnyen ezer ellenséges katona gyűrűjében találhatja magát, ahonnan élve kikecmeregni nem könnyű feladat. Ha leginkább a tiszteket öljük, barátaink könnyebben boldogulnak a közkatonákkal, tehát a moráljuk is nő, eredményesebben harcolnak. Sajnos a szövetséges parancsnokokat és katonákat mi nem tudjuk segítségül hívni, de az egy jó megoldás, ha a minket üldöző ellenfelekkel a nyomunkban feléjük rohanunk, mert olyankor kénytelen-kelletlen beszállnak a buliba.

A csata tőlünk függetlenül is folyik, de azért nem kell túl nagy mesterséges intelligenciára számítani! Minden ellenfél, a legutolsó közkatona is egy IQ bajnok a mi embereinkhez képest. Ha nem verjük le egyenként minden egységparancsnokot, sőt közkatonát, embereink addig nem jönnek tovább előre, amíg egy ellenfél is köztük mászkál. Taszigálják, bénáznak vele, de alig tudják leverni őket a segítségünk nélkül. Az ellenséges katonák viszont poénra tudják, hogy kizárólag minket érdemes támadni, ezért néha előfordul, hogy egy seregnyi vad kutya lohol majd utánunk a fél térképen keresztül!

Nekünk kell vinni a prímet, és növelni embereink morálját. Minden 50. Legyőzött ellenfél után híre megy, hogy mekkora ász harcosok vagyunk, és ha úgy adódik, hogy a parancsnokoknak is mi adjuk meg a kegyelemdöfést, egészen meglódulnak a kedélyek.

A legnagyobb segítséget testőreink (Bodyguard) jelentik. ők jönnek mellettünk a csatában és ugyanúgy fejlődnek, mint mi. Nem árt vigyázni rájuk, mert ha elkóborolunk mellőlük, hamar kipurcannak valahol.

A főparancsnokokat általában több úton is elérhetjük. Tőlünk függ, hogy melyik utat választjuk. Ahhoz, hogy elérjük a főnököt nem kell minden tábornokot leverni, de a karakterfejlődés szempontjából ez nem árt! Haladás közben néha kisebb intermezzók is bejönnek – az első pályán például az egyik ellenséges tábornok misztikus szelet fakaszt, amitől nehezen tudunk felmenni a hegyre, egy másik pedig kőomlást csinál. Ezeket például kerülő úton be lehet támadni hátulról, így embereink jobban fel tudnak jutni a főellenségig.



TIPPEK

- Ölj meg minél több ellenfelet, főnökeid (és a katonáid) el lesznek kápráztatva!
- A csapatvezetőket legalább 8-as kombóval nyírd ki, akkor energiát dobnak el!
- Gyűjtsd a cuccokat (nyilak, életerő, Musou töltő) a ládákból és korsókból. A mentőpontok is azokban vannak elrejtve.
- A kapukat védő íjászok ellen használj nyilat.
- Mindig a főnökökre menj, legyőzve őket megfutamítod embereiket.
- Ne menj fejjel a falnak, nem vagy te Rambó! Lassan haladj előre, mindig legyen veled erősítés. Persze a rendelkezésedre álló időre azért figyelj!
- Figyeld a képernyőn megjelenő információkat a csata állásáról. Segíts, ahol kell, vagy keress kerülőutat és támadd hátba az ellenséget!
- A főellenfelek, tábornokok és vezérek haláluk után támadás és védekezés növelő cuccokat (Attack +, Defense +) dobhatnak el, ezeket gyűjtsd be.
- Övd és segítsd testőreidet. Ha tele van az energiád, és felveszel egy életerő-növelőt, akkor testőreid gyógyulnak!
- Támadj folyamatosan, ha sok ellenfél van körülötted bátran használd a Musou speciális támadást.

LÁTVÁNYOSSÁG

A játék grafikája szerintem besz***s! Aki eddig látta a játékot, amikor például teszteltem, teljesen odáig volt tőle. Akárhány ember is van a képernyőn, soha nem lassul a sebesség. A ködös és havas időjárási effektusok gyönyörűek. Szerintem ennél nem is lehet jobbat kívánni!



JÁTSZHATÓSÁG

A kezelhetőséggel nincs baj, jól lehet aprítani. Embereink maximálisan unintelligens viselkedése a csata közben baromi idegesítő. Mintha egy csapat dilettáns amatőrrel indulnánk megnyerni a háborút. Nehéz. Néha nem mennek előre az események, mert nem vertél le valakit. A későbbi pályákon már az egyszerű közlegények is olyan erősek és ügyesek, mint korábban egy szakaszvezető! Ez csalás...

SZAVATOSSÁG

Hát ez az! Ha azt nézem, hogy egy pályára átlag 100 perced van, és én az első küldetést 1039 legyilkolt ellenséggel fejeztem be, akkor arra nem lehet panasz, hogy hamar végig tudsz szaladni a játékon. A baj csak az, hogy egy idő után baromira idegesítő, hogy mindenkit neked kell leverni, és minden szövetséges tábornokot neked kell kihúzni a slamasztikából. Ja, és a harmadik misszió már annyira egyenlőtlen feltételekkel indul, hogy el fogod dobni a hajad, mire sikerül megcsinálnod! Inhüvely-gyulladás szinte biztos...

ZENE/HANG

ISTENI! Csatazaj, fegyvercsattogás, lódobogás, szövegelés. Mint egy filmben.

HANGULAT

Először kívánci vagy. Belejössz, megrészegülsz, üvöltesz, hogy ez a legjobb játék a világon! Aztán egy idő után sok lesz a harcból, elege van, hogy ötödszörre kezded újra a csatát, és meglehetősen dühös leszel.

UTOLSÓ MONDATOK

A DW2-t minden PS2 tulajdonosnak ki kell próbálni. Nagyon érdekes játék, de egy idő után unalmas és FIZIKAILAG FÁRASZTÓ a sok verekedés. Egy pályát akár több mentéssel, több napig is lehet csinálni, hogy ne legyél idegbeteg. Szerintem mocskos módon csal a program!

Martin

DYNASTY WARRIORS 2

MIDAS/KOEI

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (288KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ, DUAL SHOCK

✓ ELŐSZÖR NAGYON EL TUD VARÁZSOLNI
× EGY IDŐ UTÁN BELEFÁRADSZ, PIHENNI KELL

8.5 pont

CHRONO CROSS KARAKTEREK ÉS TITKOK

"Na végre!" – gondoltam magamban, amikor Martintól kaptam egy SMS-t, hogy vihetem a Chrono Cross cikk befejező részét. Nem is magyarázkodom, miért nem közöltük eddig le, inkább vágjunk a közepébe.

A múltkor elfelejtettem beleszámolni Lynx-et a karakterek közé, ezért így már 45 embert lehet irányítani. Oh tudtátok, hogy Lynx latinul azt jelenti, hiúz (köszi Vica az infót)? Ezt ötletesen kitalálták a Square emberei, mert Lynx tényleg egy macska. Azok az emberek, akik nincsenek a csapatunkban a felvételük helyén lesznek – néhány kivétellel, egy jó pár ugyanis a Hermit Hideouton lesz. Ez néha fontos lehet, például az ELV.7-es támadásoknál. Például Pierre-nek a Prop Swordot is úgy kell odaadni, hogy ne rakjuk a csapatunkba, de látogassuk meg Terminában, majd ott adjuk neki a kardot. Még egy apróság, a Selecttel válthatunk, ki legyen elől a csapatban. Ez fontos néhány karakter legjobb varázslatához – a múlt számban leközölt karaktereknél is némelyiket előre kell rakni. Folytassuk tehát a listát.

15 – Skelly: Igencsak szórakoztató karakter, már a felvétele is nagyon érdekes. A játék elején Another Worldben, a Fossil Valleyben találunk egy koponyát – fent, ahol a katonák vannak kamuzzuk, hogy mi vagyunk a mentőcsapat, ekkor felengednek. A koponya nagy meglepetésre megszólal és arra kér minket, hogy szedjük össze a testrészeit, ami a világon van szétszórva. Az Another Worldben a következő helyeken találjuk a részeit: Pelvic Bone-t Guldove-ban kapjuk meg a kikötőben sétáló embertől. Struby Ribs-et a Vízsárkány-isten szigetén (Water Dragon Isle) vehetjük fel. Angry Scapulát Shadow Forestben találjuk a vízesés alatt, a kis barlangban. Mixed Bones-t az Isle of Damned szigeten leljük meg egy barlangocskában. Good Spinet Athor Worldben a Hydra Marshban találjuk. Ha megvan mind, összeáll Skelly és vegyük az irányt Terminába, majd beszéljünk a csontváz anyával. Hagyjuk magukra őket, később csatlakozik is, ha beszélünk vele. ELV.7: Home Worldben, miután Serge visszakapta a testét, Terminában a bárban beszéljünk a pultossal.

16 – Pip: Először Viper Manorban szabadítsuk ki a cellájából. Ezután az S.S Invincible-ön találjuk meg, ahol megkérhetjük, hogy csatlakozzon. Pip először egy végtelenül idióta karakternek tűnik, de nem is olyan rossz, sőt! Mint ahogy azt a játék elején Luccia elmondja, ha harcban használjuk Pipet át fog változni! A transzformáció, amin Pip átesik attól függ, hogy harcban milyen típusú varázslatokat használunk. Ha fekete mágiát alkalmazunk (fekete, piros) ördöggé változik és a fizikai támadásai lesznek jók. Ha fehér mágiát favorizáljuk (fehér), akkor angyallá változik és a varázslatai lesznek jók. Sajnos az ellentmondó információk miatt azt nem tudom, hogy a sárga, kék és zöld varázslatok a fehér vagy a fekete mágia alá tartoznak. Amennyiben keverten használjuk mind a kettőt (fekete és fehér), akkor korcs lesz belőle, azaz ördög és angyal keveréke. Persze az átváltozás sokára fog megtörténni, ahhoz rengeteg varázslatot kell elsütnünk. Minden varázslat után egy pontot kap – a fekete mágiát használunk egy pont jár az ördög formának, ha fehéret egy pont az angyalnak. Az alakjai a következők (mellette a pontszám az átváltozáshoz szükséges, tehát ennyiszer csináljunk fehér vagy fekete varázslatot). Ó, majd elfelejtettem, mondani, ha Pip csinál valamelyik varázslatból egyet, akkor az 2 pontot ér az adott formának. Angyal: 120 pont fehér mágiából. Ördög: 100 pont fekete mágiából. Kifejlett Angyal: miután elértük az "Angyal" formát, gyűjtsünk be további 300 pontot fehér mágiából. Kifejlett Ördög: ha Pip átváltozott ördöggé szerezzünk 300 pontot fekete mágiából. Keverék: érjük el a sima Angyali vagy Ördögi formát. Ezután ha ördögök vagyunk, szerezzünk 200 pontot fehér mágiából, ha Angyalok 200-at feketéből. Pip egyébként alapjában véve fehér elementális hatás alá tartozik, de ha ördög lesz belőle feketévé változik. Értelemszerűen angyalnál fehér marad, ám azt sajnos nem tudom, milyen lesz, ha keveréket "készítünk" belőle. ELV.7 támadása alaktól függően változik, amikor kifejlődik a végső forma, akkor kapja meg, amúgy 4 (!) féle támadása lehet alaktól függően. Egyébként én az ördögi formát favorizálom, HEHEHE. Igaz még így is nagyon gyenge, kíváncsi lennék a többi formájára. Az ördög forma kifejlesztéséhez a legjobb hely a Pyre hegység, az angyalhoz pedig a Terra Tower – ott, ahol fehér szörnyek jönnek ellenünk.

17 – Mel: Kid gyógyulása után Mel – úgy mint Yuffie a FFVII-ben – ellopja Kid elementjeit. Korchának mindenáron mondjuk azt, hogy keressük meg a lányt. Ha várost átkutatva megtaláljuk visszakapjuk a varázslatainkat. Ezután jussunk el odáig a játékban, hogy Kid-et újra a csapatunkban üdvözölhetjük, tehát mentsük meg a lányt és rakjuk magunk mellé. Látogassunk el Another World-ben Guldove-ba és beszéljünk Mellel akit Kid meggyőz, hogy csatlakozzon. ELV.7: 40 csillag kell hozzá.

18 – Korcha: Another Worldben lehet felvenni, először Terminában, aztán Guldovban csatlakozik véglegesen, ha azt válaszoljuk, hogy megmentjük Kid-et. ELV.7: Terra Tower pusztulása után menjünk vissza Terminába (Another World) és vizsgáljuk meg azt az akváriumot, amiben egy sellő volt. Menjünk Greco házához és beszéljünk a sellővel.

19 – Macha: Guldove-ban (Another World), találjuk. Csak akkor lehet felvenni, ha nem mentjük meg Kidet. ELV.7: 35 csillag és már meg is van.

20 – Doc: Döntsünk úgy, hogy nem mentjük meg Kidet. Mikor mégis meggyógyul jöjjünk vissza Guldove-ba és beszéljünk vele. ELV.7: A Sea of Eden (Dead Sea) közepén van a Geddeon torony, itt felvehetjük a Medical Bookot – a történet szerint csak egyszer járunk itt, tehát mindenképpen keressük meg. Ezt vigyük Docnak és mutassuk meg neki.

21 – Glenn: Ne mentsük meg Kidet és vegyük fel Machát. Ezután irány Termina, ahol a városban beszéljünk Glenn-nel. Ezután menjünk vissza a csónakunkhoz és próbáljunk távozni, ekkor önként jelentkezik. ELV.7: 40 csillagnál szerezzük meg.

22 – Luccia: Viper Manorban szabadítsuk ki Pipet. Kid betegsége után (vagy az alatt) menjünk vissza hozzá és beszéljünk vele. ELV.7: Another Worldben, Viper Manorban (lent) beszéljünk a takonyra emlékeztető teremtménnyel.

23 – Razzly: Válasszuk, hogy megmentjük Kidet. Ekkor a Home Worldben, Hydra Marshban a bal oldali irányban láthatunk egy kis tündért. RÖGTÖN KÖVESSÜK, AHOGY MEGLÁTTUK, ezt azért hangsúlyoztam ki, mert ha nem tesszük meg nem lehet felvenni! Szóval kövessük a tündért. Összefutunk néhány izgága bennszülöttel, akiket le kell győzni. Ha sikerült kapunk egy sípot. Ezt – tovább haladva felfelé – középen a tágas térnél használhatjuk. Ekkor megjelenik egy főellenség, akit küldjünk a másvilágra. A helyén egy lyuk marad, amibe ugorjunk bele. Lent egy nagyobb dög fején landolunk. Engedjük ki Razzlyt a ketrecéből, ekkor csatlakozik hozzánk. Most már csak le kéne győzni a felébredő szörnyet... ELV.7: Mikor először megyünk a Water Dragon Isle szigetre, hogy beszéljünk a sárkánnyal (Home World), legyen a csapatunkban. Miután legyőztük a törpöket beszéljünk a haldokló Rosettával.

24 – NeoFio: Mentsük meg Kidet. Az Another Worldben, Hydra Marshon keressük meg a Life Sprakle-t – ezt akkor lehet megtalálni, miután felvesszük Steenát. Ekkor vegyük az irányt Hydra Marshoz (természetesen Another Worldben) és kocogjunk oda, ahol a Home Worldben egy lyuk volt. Most itt is lesz egy, amibe ugorjunk le, így eljuthatunk a Hydra Marsh eddig elérhetetlen részeire is. Miután megtaláltuk Skelly egyik darabját és a Life Sprakle-t vigyünk Viper Manorba (Another World), és mutassuk meg az emeleten található kis medencében lévő növénynek, és lásd csodát, feléled NeoFio. ELV.7: A Selecttel válasszuk ki csapatvezető karakternek és vegyük az irányt a Home World Sky Dragon szigetére. Itt egy érdekes lény egy lepkét kerget – beszéljünk vele. Menjünk kicsit fentebb a hegyre, majd jöjjünk vissza miután a lény megette a lepkét. Kezdjük el szólítgatni addig, amíg kiköpi a pillangót. Ekkor a lepke társai hálából nekünk adják a támadást.

25 – Radius: A vén harcos Arniban (Home World) csatlakozik, miután legyőztük Lynxként. ELV.7: 35 csillagnál automatikusan megszerzi.

26 – Zappa: Mikor Lynx vagyunk az Home World-ben beszéljünk vele Terminában. Ekkor csatlakozik és ad egy Smith Spirit nevű tárgyat is, amivel a világtérképen rendelhetünk fegyvereket. Egyébként király cuccokat tud készíteni. ELV.7: 40 csillag és miénk a varázslat.

27 – Van: A festő fiút (az apját egyébként Gogh-nak hívják), Home World Terminájában találjuk. Mondjuk azt a behajtónak mikor megérkezik, hogy valóban a Frozen Flamet keressük. Ekkor csatlakozik. Vicces jeleneteknek lehetünk szem tanúi, ha elvisszük Another World Terminájába és ott a házába. ELV.7: Ha 35 csillagot megszerzzük miénk.

28 – Norris: Személy szerint nagyon kedveltem őt igaz kissé kevés HP-ja van. Home World Terminájában csatlakozik, de úgy tudom, hogy csak akkor, ha Radius a csapatban van – nekem ekkor jött. ELV.7: Another Worldben menjünk Viper Manorba, ahol beszéljünk másik Norrisszal, akitől megkapjuk a támadást.

29 – Starky: Hát ő is egy érdekes karakter az biztos! A felvételéhez menjünk először a Sky Dragon szigetére Home Worldbe. Itt azt a tájékoztatást kapjuk az emberektől, hogy ha megszerezzük a Star Fragment nevű cuccot, érdekes dolog fog történni a hegyen. A Star Fragment megszerzéséhez hajózzunk a Home Worldben az El Nido Tringle-be középre. Itt beléphetünk a víz alá. Némi járkálás után a víz alatt felvehetjük az egyik dobozból a Star Fragmentet. Vigyük a Sky Dragon sziget hegyének a tetejére, ekkor megtámad óriás, Starky, akit győzzünk le. Ezután már csak el kell kapni, hogy csatlakozzon. A sugárfegyverét én Norris-nak adtam, mert elég jó darab. ELV.7: Terra Tower után vigyük a lezuhant UFO-hoz az El Nido Tringle-be, de most az Another Worldben. Egyébként a Terra toronyba csak akkor juthatunk be, ha Starkyval a csapatban eljövünk ide, de akkor még a támadást nem lehet megszerezni.

30 – Irenes: Menjünk Home World Marlbulejába és csevegjünk Tomával. Ezután töltsünk itt egy éjszakát. Este sellőénekre ébredünk, menjünk ki a szobából és nézzük meg, mi van kint. Reggel találkozunk vele és arra kér segítsünk neki az S.S Zelbess-szen. A hajón látogassuk meg Fargo-t és nézzük a parázsvitát kettőjük között. Mikor végeztünk a hajón beszéljünk Irenes-szel Nikki szobájában. ELV.7: Mikor Fargo csatlakozik, vigyük az S.S Zelbess-re, beszéljünk a másik Fargoval ekkor a kapitány megtörik és Marbulera hajózik. A koncert után győzzük le a szörnyeket, majd később a játék vége felé, amikor a demi-humanek újra benépesítették a várost, beszéljünk az egyik kunyhóban található emberrel.

31 – Fargo: Miután megmentett minket a gonosz Serge-től automatán csatlakozik a hajón. ELV.7: Vigyük Fargot a Home Worldbe az S.S Zelbess-re és beszéljünk a másik Fargoval.

32 – Riddel: Miután megmentettük, az Another Worldben a Hermit Hideoutban automatikusan csatlakozik ha beszélünk vele és a többiekkel. ELV.7: Győzzük le Dariot, úgy, hogy a csapatunkban van – lásd lentebb.

33 – Zoah: Another World Terminájában a bárban a titkos ajtó mögött, amit a pultos mutat, eldönthetjük, hogy őt vagy Karsh-ot visszük e. Később – ha Karsh mellett döntünk – az S.S Invincible-ön csatlakozik. ELV.7: Rakjuk a csapat élére és Viper Manorban (természetesen Another Worldben) nyissuk azt a ládát, ami a szobájában találunk.

34 – Viper: Ő nagy bajkeverő, de a játék végére megjavul, miután túlélte Lynx merényletét. Az S.S Invincible-ön lehet felvenni miután Fargo megment minket a gonosz Serge támadásától. ELV.7: Serge újjászületése után, menjünk Home World Terminájába és beszéljünk a pultossal. Ezután oldalt bemehetünk a titkos szobába – úgy mint Karsh-nál és Zoah-nál.

35 – Marcy: Viperrel együtt ő is csatlakozik. ELV.7: 40 csillag kell hozzá.

36 – Karsh: Tegyük ugyanazt, amit Zoahnál írtam. Ha Zoah mellett döntünk az S.S Invincible-ön Viperrel együtt csatlakozik. ELV.7: Miután megmentettük Riddelt a Viper Manorban, nézzünk be az ajtó mögé, ahol a robot állt régebben. Itt egy levelet találunk Solttól és Pepportól. Menjünk vissza a Damned szigetre (Isle Of Damned) és győzzük le a párost, ekkor megkapja.

37 – Sneff: Az S.S Zelbess-szen, csatlakozik. Ha végeztünk itt, beszéljünk vele a kaszinóban, majd az öltözőben. Amikor macskává változtat és nem tud visszaalakítani minket – azt hittem meghülyülök a röhögéstől! Macskaként lehetett mászkálni a hajón és beszélni a többi állattal, oltári ötlet volt! ELV.7: 35 csillagnál kapjuk.

38 – Orcha: Viper Manorban le kell győzni (történet szerint), ezután csatlakozik. ELV.7: Arniban (úgy emlékszem, hogy a Home Worldben) beszéljünk a testvérével (a bárban), aki nekünk adja ezt a varázslatot.

39 – Grobyc: Miután Viper Manorban legyőztük később csatlakozik. Tetszett a stílusa ennek a robotnak és mellesleg elég erős. Mikor Serge megkapja a testét, akkor érdemes a csapatba rakni, mert fekete a színe. ELV.7: A Chronopolis második emeletén találjuk az egyik dobozban.

40 – Trunip: Lucca házában – lásd lentebb – vegyük fel az Ice Gunt és menjünk vele az Another World Hermit Hideoutjára. Használjuk itt a fegyvert – próbálgassátok végig a helyet – a játék majd kiírja, hogy hol. Menjünk Home Worldbe és jöjjünk ugyanide Poshullal a csapatunkban és vele vizsgáljuk meg a helyet, ahol az Ice Gunt használtuk. Csak Poshul tudja kiásni, ha ő nincs itt nem lehet felvenni. ELV.7: Tegyük NeoFiot és Trunipet a csapatba, majd menjünk vissza ahhoz a tóhoz, amiből felvettük NeoFiot. Ha megvizsgáljuk a tavat miénk a varázslat!

41 – Miki: A táncos lányt akkor lehet felvenni, ha megöltük az összes szörnyet Marbuleban (Home World). Ha ezzel megvagyunk térjünk vissza az S.S Zelbess-re és beszéljünk Mikivel a bárban. Egyébként szerintem a fordítók összekeverték Nikkit és Mikit, mert Nikki a fiú és Miki a lány. ELV.7: 35 csillagot szerezzünk hozzá.

42 - Leah: Home Worldben csatlakozik Gaea's Navalban. Intézzük el a Green Dragont és véglegesen velünk marad. ELV.7: 35 csillagot szerezzünk hozzá.

43 - Steena: Another World Guldovejában beszéljünk vele (mikor a hat sárkány legyőzésén fáradozunk), és mutassuk meg Direának a Tear of Hate-et, jutalmul megkapjuk a Dragon Emblémát. Ezt vigyük Home World Guldove-jába és mutassuk meg az őrnek, aki nem enged be minket. A Dragon Embléma hatására megtörik és beléphetünk a sátorba. Steenával beszéljünk, majd mikor legyőztük a 6 sárkányt beszéljünk vele. Neki nemcsak a hetes, hanem az ötös varázslatát is meg kell szerezni. ELV. 5: Válasszuk, hogy megmentjük Kid-et, és győzzük le a Hydrát. Látogassuk meg Another Worldben a Hydra Marsht (az 1. CD végén) és ugorjunk le a lyukon. Ha legyőzzük a Hydra szellemét miénk a támadás – ne felejtsük el, hogy Steena legyen a csapatban! ELV. 7: Kocogjunk vissza az Isle of Damnedbe (Home World) és vizsgáljuk meg Garai sírját.

44 – Orlha: Amikor a sárkányokat kell legyőzni, menjünk Another World Guldovejába és győzzük le Orlhát, akivel beszéljünk, kapunk tőle egy Sapphire Brooch nevű tárgyat. Miután Serge visszakapta a testét, menjünk vissza hozzá és mutassuk meg neki ezt. ELV.7: Beszéljünk Home Worldben Dockal, így egy hosszabb esemény sor jön Orlha húgának főszereplésével.

45 – Janice: Az S.S Zelbess-en verjük el háromszor az állatait. Nehéz lesz, mert mi is állatokat irányítunk. Csináljuk azt, hogy Sprigg-

gel megtanuljuk néhány nehézsúlyú szörny alakját és úgy próbáljunk győzni. ELV.7: A Bend of Time-ban (lásd. lentebb), beszéljünk a kis zöld teremtménnyel.

TITKOS HELYEK

A következő helyek nincsenek kiírva a térképre, ha a közelükbe megyünk.

Divine Dragon Falls: Fossil Valley és Hydra Marshe között találunk egy vízesést. Menjünk ide és nyomjuk meg az X-et.

Forbidden Island: Ide akkor lehet belépni, ha felvettük Karsh ELV.7-es támadását. Ezután Fort Dragoniától észak-nyugatra láthatjuk, hogy egy kis szigetről füst szál felfelé. Menjünk ide és nyomjuk meg az X-et, majd álljunk rá a térképen a füstre és nyomjunk meg megint a gombot.

Bend of Time: A főkontinenstől dél-nyugatra találhatunk egy szigetet. Hajózzunk ide és nyomjuk meg az X-et. Itt meg tudunk küzdeni azokkal a szörnyekkel, amelyekkel valamilyen oknál fogva nem találkoztunk a játék során.

A fenti helyek mind a két világban megtalálhatók és titkos tárgyakhoz-fegyverekhez stb. kellenek.

MEGNYERÉS UTÁNI LEHETŐSÉGEK

Mikor végigvisszük a játékot kapunk egy mentett állást. Ezt betöltve érhetjük el a New Game+-t és a Continue+-t is. Az előbbiből volt már szó, az utóbbiról még nem. A Continue+-szal a már kimentett állásunkat betöltve kapunk néhány izgalmas tárgyat, azokat, amiket New Game+-ban is (Time Egg, Relif Charm, Time Shifter), így könnyebben előhozhatunk néhány megnyerést, nem kell elölről kezdeni a játékot. En azt javaslom, hogy inkább New Game+-ból folytassuk a játékot és vigyük végig háromszor a karakterek miatt.

Mikor New Game+-ból indítunk a karakterenk statisztikái, felszerelései, elementjeik a csillagok mind megmaradnak! A Chrono Cross a Summon elementek és a Mastermune eltűnnek, ám minden más megmarad, így nagyon könnyű lesz a harc, persze ugyanúgy fejlődünk, mint eddig.

FANTASZTIKUS TÁRGYAK, FEGYVEREK ÉS EGYÉB ÉRDEKESSÉGEK

Mastermune: Szerezzük meg Karsh-nak az ELV.7-es támadást és menjünk az Another World-ben a Forbidden Islandra. Beszéljünk Solttal és Pepporral, majd hagyjuk itt őket. Tegyük a csapatba Karsht (esetleg Glennt) és Riddelt, majd menjünk Home World Forbidden szigetére. Vigyázzunk, mert egy kemény csata jön Darioval – Serge-re (vagy Lynx-re) tegyük fel a Balck Plateet. Ha valamilyen színű varázslattal megtámadjuk mindig az ellentét párral fog visszavágni. Ha győzünk a gonosz Masamune átváltozik Mastermune karddá és megkapjuk – ez az egyik legjobb fegyvere Serge-nek (Lynx-nek).

Chrono Cross: FATE halála után, ha megvan a Tear of Love és a Tear of Hate, rakjuk Steenát a csapatba és Home World-ben menjünk a Divine Dragon Fallshoz. Itt a két állványra rakjuk rá a Tear of Hate-et és Love-ot. Megkapjuk a Chrono Crosst, ami a jó megnyeréshez is kell. Valamint Sprigg dimenziójában a Vortex-ben ezzel lehet előhívni a felvett embereinket!

Time Egg: Ezzel Opassa Beachen bármikor megküzdhetünk Lavos-szal. New Game+-ban is meglesz rögtön a játék kezdetén, rengeteg megnyeréshez kell.

Time Shifter: A New Game+-ból indítva a játékot kapjuk meg. Ezek után az L2-vel lassíthatjuk, az R2-vel gyorsíthatjuk az időt. Ez kell a sárkány etetős játék megnyeréséhez Viper Manorban. Illetve egész jó, ha gyorsan tudunk végezni a harcokkal.

Relief Charm: Szintén a New Game+-szal kapjuk meg. Kivehetjük Serge-et (vagy Lynx-et) a csapatból.

Prism, Spectra és Rainbow cuccok: A Home Worldben Marbule-ban írtsuk ki a szörnyeket. A játék végére a demi-humanek visszaköltöznek a városba. Ahol a Balck Dragon aludt találunk egy személyt, akitől vegyük meg a Master Hammer-t Zappának. Rakjuk a csapatba Zappát és beszéljünk az Another Worldban a másik Zappá-val. Némi közjáték után most már Zappa tud Prism, Spectral és Rainbow cuccokat gyártani, amelyek a játék legjobb felszerelései. Például a Spectra Swallow például még a Mastermune-nél is jobb! Persze nem olyan egyszerű ezeket a felszereléseket elő állítani, mert különleges anyagok (Shiny) kellenek hozzá, lásd lentebb. Ezenkívül kell még az úgynevezett Rainbow Shell nevű anyag is, amit dobozokból fogunk találni és nagyon kevés van belőle, tehát az összes dobozt kapkodjuk fel a játék folyamán.

Shiny anyagok: Ezeket elég különleges módon lehet előállítani. Hat féle Shiny anyag található a játékban (Ember, Dew, Leaf, Sand, Salt, Soot). Egyszerűen Summon támadással nyírjuk ki az egyszerű szörnyeket. Mindegyik színhez (sárga, zöld, fekete, fehér, kék, piros) tartozik egy Shiny anyag, tehát ha mondjuk fekete színű Summonnal gyilkolunk, akkor Shiny Sootot kapunk. Tehát mindegyik színű Summon után jár valamilyen Shiny anyag.

Field-ek: Négy féle van belőle Blue, Red, Yellow, Green. Ha elsütünk egy ilyen Field támadást a Field Effect egésze átszíneződik a megfelelőre. Fontos a Summonok elsütése miatt és ezáltal a Shiny anyagok miatt is! Fekete és Fehér Field nincs a játékban, ezért ezeket kissé nehezebb is megcsinálni. A feketéhez menjünk Another Worldbe Fossil Valleybe, ahol a bejáratnál egy szörny ugrál. Támadjuk meg és várjuk meg, amíg a Shadow Cat átszínezi feketére a FE-tet. Ha ez megtörtént töltsük fel a Staminát és jöhet a Summon. Ha találunk piros szörnyet, aki piros varázslatokkal harcol, akkor attól gyorsan szabaduljunk meg – lehetőleg a fekete emberünkkel támadjuk a Stamina miatt. Fehérré a FE-tet a Terra Towerben lehet könnyedén átfesteni, itt van olyan szörny, ami fehér varázslatokkal harcol.

Summonok: A sárkányok legyőzése után kapunk ELV.8-as Summonokat, illetve a Terra Towerben a különféle főellenségeknél állítsunk fel csapdákat (Trap). Tehát a sárga elementális hatás alá tartozó főellenségnél Golem Trapet tegyünk fel, majd színezzük sárgára az FE-tet és várjuk, hogy elsüsse a szörny a Summont, amit ellophatunk. Csináljuk ezt a többi főellenségnél is a Terra Towerben.

Dreamer's Sarong: Menjünk a Bend Of Time-hoz New Game+-ból (vagy Continue+-ból) indítva a játékot. Itt végre nyitva lesz a kapu, ami mögött egy apró feladat megoldása után – futni kell három kört – le kell győzni három kis szeméttádát. Ez borzasztó nehéz lesz, mert nagyon erősek. Ha sikerül még egy újabb feladat jön és miénk a tárgy, amivel könnyebb lesz Shiny anyagokat előállítani. Próbáljuk meg a trió tagjait Sprigg-gel hatástalanítani, mert akkor megtanulja az alakjukat, Slash formája kell egy támadáshoz is!

Viper Venom: Viper Manornál találhatjuk meg Viper egyik legjobb fegyverét. Nézzünk körül előbb a titkos szobában (ahonnan előjött Viper a játék elején), majd az íróasztalt is vizsgáljuk meg. Ezután lent, a Realic Shildet (ezt is lent vehetjük fel), rakjuk oda, ahol sorban a páncélos lovagok állnak – az egyikünknek hiányzik a pajzsa, rakjuk oda a miénket. A csata után toljuk a helyére az oszlopot (megnyílik a titkos ajtó) és a bal felső sarokban az oszlopnál nyomjuk meg a titkos gombot, ezzel elzárhatjuk a gázt. A dobozból felvehetjük a fegyvert – királyul néz ki nem!?

Plate-ek: Hat féle Plate-et szerezhetünk a játékban, ezek a következők: Yellow, Green, Balck, Blue, White, Red. A sárkányoktól lophatunk ilyeneket, mindenképpen szerezzük meg a Black és Yellow Plate-et, mert Criosphinx és Dario ellen NÉLKÜLÖNÖZHETETLENEK. Azért ennyire fontosak, mert ha felrakjuk a Yellow Plate-et akkor védve leszünk a sárga, Black Plate-nél a fekete stb. varázslatok ellen. Mindenképpen vegyük el a sárkányoktól ezeket, ha nem sikerül kezdjük elölről a harcot és próbáljuk újra!

Pirre cuccai: Ahhoz, hogy használjuk Pierre ELV.7-es támadását, szereljük fel kizárólag Hero cuccokkal (medál, kard, páncél).

Green Tinker: Ezt akkor lehet megszerezni, ha azt válasszuk, hogy nem mentjük meg Kidet a Hydra Humorral. Guldovban a bárban (Another World) beszéljünk a törppel, aki oda adja. Ezzel eltudjuk hessegetni a növényeket a Hydra Marshon (Another World).

Epoch: Ez az a gép, amivel az első részben az időben utaztak a főhősök. Itt is meg lehet találni, ám szerepe most nincs. Viper Manor könyvtárában találunk egy titkos lejárót, ott lesz. Itt egyébként a szereplők neveit is meglehet változtatni a szörnyénél.

CRIOSPHINX, A LEGYŐZHETETLEN (?) ELLENSÉG

Miután legyőztük az Earth Dragont az Another világban, menjünk vissza erre a helyre, csak most a Home Worldben, ha jól emlékszem. Ahol a sárkány volt találkozunk Criosphinx-szel. Mikor elkezdődik a harc, először védekezzünk mindenkivel. Ezután rejtvényeket fog feladni. A megoldás: különböző színű varázslatokat használjunk ellene ebben a sorrendben: sárga, vörös, zöld, kék, fekete, fehér. Csak akkor süssük el az aktuális varázslatot, ha felteszi a kérdést. Ha megtámadnánk megöl bennünket! A Stamina miatt ne aggódjunk, fel fogja tölteni. A harc végén elmenekül.

Amikor New Game+-ból indítjuk a játékot, jöjjünk vissza ide és csapjunk össze vele. Kemény egy ütközet lesz, a legkeményebb a játékban, legyen nálunk a Yellow Plate, különben szinte legyőzhetetlen. Borzalmasan jó cucc jár érte ha kinyírjuk, persze ez szinte lehetetlen, mert (FF nyelven szólva) Weapon erősségű szörnyről van szó.

MENTSÜK MEG KID-ET

Szerezzük meg a Mastermune-t. FATE pusztulása után menjünk Kid-hez a Hermit Hideoutba az Another Worldben. Szólítsuk meg a lányt és bekerülünk Kid múltjába, Lucca házába. Lucca a Chrono Trigger egyik főszereplője volt, és ebbe a házba szintén ellátogathattunk az első részben – teljesen így nézett ki, mint itt! Ezt volt szerencsém kipróbálni, Gato a robot például a CT egyik ellenfele volt! Kid legjobb támadását az első gépből vehetjük ki ha beírjuk, hogy LARA (L2, Háromszög, R2, Háromszög), ami Lucca anyjának a neve.

KARAKTER KOMBINÁCIÓK

Nagyszerű módon kombinálni tudjuk egymással az embereinket a harcban. Igaz nem sok kombinációt lehet létrehozni, sajnos elég kevés található a játékban, de ami van az nagyon jó. Igaz a Chrono Trigger-ben négyszer ennyi támadás volt, de mindegy. Ahhoz, hogy előhozzunk egy kombinációt két vagy esetleg három meghatározott embernek kell a csapatunkban lennie és bizonyos Stamina pontnak is lennie kell, de ezt majd leírom. Egyébként érdemes csapatunkat, úgy összeválogatni, hogy összehozzuk a kombókat.

Double Take: Mel és Kid legyen a csapatban. 3 Stamina pont kell hozzá.

Draggy Rider: Draggy és Leah legyenek együtt. 7 Stamina pont legyen mind a kettőjüknek.

Dragon Spike: Zoah és Karsh. Zoah rendelkezzen 7, Karsh 3 ponttal.

Flamenco: Miki és Nikki. 7 pont mind a kettőnek.

Tossed Salad: Turnip és NeoFio 7-7 ponttal. Talán a legviccesebb támadás!

Vital Force: Viper és Radius. 5 illetve 7 pont kell hozzá.

Sword Storm: Sneff és Guile. Az elsőnek 7 a másodiknak 5 pont kell.

Pitch Black: Norris és Grobyc. 7 pont legyen mindkettőnek.

X-Strike: Serge és Glenn. 3 pont legyen mind a kettőjüknek.

Z-Slash: Serge, Kid és Sprigg legyen a csapatunkban egyszerre. Sprigg-gel változzunk át Slash-sé (tudjátok, Bend of Time) csak akkor lehet megcsinálni. Serge 7, Kid 5, Sprigg (Slash) 5 ponttal rendelkezzen.

Delta Attack: Serge, Leena, Razzly. Öt, hét és hét ponttal.

MEGNYERÉSEK

Az első két megnyerést még első nekifutásra is meglehet szerezni, a többit New Game+ vagy Countinue+-ból. Az itt leírtakon kívül lehet, hogy vannak még megnyerések, ha találtok újakat mindenképpen írjatok nekem! Ha én is lelek néhány újat összeírom és megkérem Bagó Petit, hogy tegye bele a Kód-X-be.

Első: Egyszerűen verjük el Lavost. Nagyon rossz megnyerés semmi nincs benne.

Második: Szerezzük meg a Chrono Crosst és mentsük meg Kidet (az égő házas kalanddal nem a Hydra Houmorral), amihez ugye kell a Mastermune. Ezután Lavost úgy öljük meg, hogy a következő sorrendben használjuk a varázslatainkat. Sárga, piros, zöld, kék, fekete, fehér, Chrono Cross. Ha Lavos átszínezi kezdhetjük elölről a sorrendet. Nagyon idegesítő lesz, és vagy tízszer kell újra kezdeni a harcot mire sikerül. Ez a megnyerés egyébként a Chrono Trigger és Chrono Cross történetének a lezárása(?), tehát az igazi megnyerésnek tekinthető. A kérdőjel nem véletlen, hisz maradtak még elvarratlan szálak és a megnyerés is sokat sejtető.

Harmadik: Rögtön a játék elején keljünk fel, ne beszéljünk senkivel, hanem menjünk Opassa Beachre és verjük el Lavost. Érdekes egy megnyerés, de szerintem, csak a harmadik újrajátszásnál lehet előhozni, mert akkor leszünk hozzá elég erősek, hogy megverjük egyedül Lavost.

Negyedik: A játék elején vegyük fel Poshult és verjük el Lavost. Nem rossz, érdemes megnézni. Szintén nehéz megcsinálni.

Ötödik: Válasszuk, hogy megmentjük Kidet és mielőtt neki adnánk a Hydra Humort verjük el Lavost.

Hatodik: Mielőtt átváltoznánk Lynx-szé, intézzük el Lavost, de Nikkit ne vegyük fel!

Hetedik: Miután kijutottunk Sprigg dimenziójából a Vortex-ből, öljük meg Lavost.

Nyolcadik: Riddel megmentése után intézzük el Lavost, amikor még Harle velünk van.

Kilencedik: Miután Harle elhagy minket, de még nem öltük meg FATE-et, végezzünk Lavosszal. Nem rossz de van jobb is nála.

Tizedik: Csináljuk azt mint a kilencediknél, de legyen nálunk a Mastermune. Hosszú és szórakoztató megnyerés

Tizenegyedik: Miután Serge visszakapta a testét, de még nem öltük meg a Dragon God-ot, intézzük el Lavost. Nagyon jó megnyerés, kicsit ugyan rövid, de nem kétséges, hogy érdemes megnézni.

VÉGSZÓ

Mit is mondhatnék ezután az elképesztő információ halmaz után? Talán csak annyit, hogy a Chrono Cross az egyik legjobb RPG PlayStation-re. Felmerült, hogy végigjátszást írok a játékhoz, mert bizony nagyon könnyű benne elakadni, de aztán letettem róla, mert félek, megtöltöm a fél újságot a leírással, amit Martin mester bizony zokon venne. A másik komolyabb ok, hogy nem találtam az Interneteten egyetlen olyan használható leírást sem, amit átfordíthatnék magyarra, ahhoz meg túl "hülye" vagyok, hogy magamtól írjak egyet. **(Muhahaha, bravó! Martin)** Komolyra fordítva a szót ha elakadtatok írjatok, mert ha sok levél érkezik mindenképpen válaszolok. Épp most olvastam a Neten, hogy a SquareSoft kihozza Amerikában a Chrono Trigger-t rajzfilmekkel megspékelve és kicsit feljavítva (jobban fog passzolni a Chrono Cross-szal), együtt a Final Fantasy IV-gyel, ÉLJEN SOKÁ A SQUARESOFT!!!

Veres Miki



Nagyon régi olvasóink még emlékezhetnek arra az egybevont számra, amiben először került bemutatásra a Sega előző generációs gépe a Saturn. Én még emlékszem, és emlékszem arra is, hogy a Martin – jogosan – mennyire el volt szállva attól a pár játéktól, amit a géppel együtt küldtek. Ezek között volt a híres Sega játéktermi automatájának az átirata is, a legendás Virtua Fighter, ami mai szemel nézve már elég gázos, akkoriban viszont nagyon ott volt a szeren. Ez csak azért jutott az eszembe és azért mondom el, mert ebből is látszik, hogy Sega-nál nem épp mai üzleti fogás az, hogy a leghíresebb és legkedveltebb automatáit megjelenteti az otthoni konzoljain is. Ezek közé az átiratok közé tartozik a Fighting Vipers 2 is. A játékról azt érdemes tudni, hogy az első része még Saturnra jelent meg, és egész sikeres volt, csakúgy, mint a játéktermi változata is, legfőképp a Virtua Fighter rajongói között, lévén, hogy a mindkét szériát a Sega belső programozó csapata készítette és nagyon sok volt bennük a hasonlóság, többek közt a kombórendszerük is szinte teljesen megegyezett. A Fighting Vipers azzal tűnt ki a verekedős játékok közül, hogy a karakterek különböző "eszközökkel" csépelhették egymást, amik nem kifejezetten a szó szoros értelmében fegyvereknek készültek, ezenkívül az is egyedülálló volt, hogy az összes ember páncélt viselt és először abból kellett őket kihámozni. Aztán jött a Namco Tekken sorozata és a Sega automatái kissé megfakultak és vesztettek népszerűségükből, mert nem tudták felvenni a harcot a sokkal erősebb és technikásabb konkurenciával. És a megjelenésétől kezdve a mai napig is a Tekken maradt király. Ettől függetlenül, ha egy új Sega platform jelent/jelenik meg, abban biztosak lehetünk, hogy a legtöbb automatája valami furcsa véletlen folytán átkonvertálódik a gépre. A FV2 nem épp egy mai darab, a gép a játéktermekben már 1998-ban debütált, és idén januárba jelent meg Dreamcast-re. Sajnos sok minden pozitívumról nem tudok beszámolni a játékkal kapcsolatban, mert a programozók a több mint két éves játékon nem fejlesztettek szinte semmit, egyszerűen csak a játéktermi verziót írták át DC-re. (Hacsak a két új karakter nem számít fejlődésnek.) Velük együtt összesen 11 harcos kedvű karakterrel vághatunk neki a küzdelmeknek. Intró sajnos nincs, csak ha nem nyúlunk a joy-hoz, játszódik le valami ahhoz hasonló a grafikus engine-nel. A főmenüben a verekedős játékoknál már megszokott választási lehetőségekkel találkozunk. ARCADE: játéktermi mód. VS: ezen belül küzdhetünk egy másik emberi ellenfél ellen, vagy akár nyomhatunk sima és csapatmérkőzéseket is a gép ellen, ha pedig nagyon elfáradtunk, akár két gépi ellenfél küzdelmében is gyönyörködhetünk. RANDOM: asszem' itt az ellenfelek véletlenszerűen következnek egymás után. SURVIVAL: a szokásos túlélő mód, meddig bírod egy csíknyi energiával. TRAINING: gyakorlás. OPTIONS: beállítások, és végül az egyetlen újszerű dolog az Internet, ahol a net segítségével bunyózhatunk, és mindenféle plusz dolgokat tölthetünk le. A küzdelmek mindig egy négyzet alakú, kerítéssel körbezárt területen folynak. Ez lehet egy felhőkarcoló teteje, repülőgép-felszállópálya, múzeum, vagy akár egy vadnyugati városka is. Ami kifejezetten nem tetszett, hogy a hátterek nem elégé életszerűek, túl plasztikusak, ráadásul nem minden objektum 3D-s, néha csak textúra lapok vannak az aréna köré húzva, sőt néhány tereptárgy egyszerű sprite-okból áll. Nekem elég fantáziátlannak is tűntek az arénák. A harcosok viszonylag sok poligon-ból állnak, többől, mint a VF3, de jóval kevesebből, mint a Soul Calibur emberei. Miután az options-ben beállítottunk mindent, akár gyakorolhatunk is egy kicsit. Nagy negatívum, hogy nincs Command List, ezért kénytelenek vagyunk a kisujjunkból kiszopni a mozgásokat és a kombókat, vagy napestig gyakorolni. Egyetlen halálos mozgás van csak feltüntetve, de az is külön a beállításoknál. Az irányítás egyébként megegyezik a VF sorozatban megismerttel. Egy ütés, rúgás, és védekezés gomb van, ezek segítségével kell kombózni, illetve a speckó mozgásokat és a fogásokat elővarázsolni, ami nem mindig könnyű dolog. Egyébként a program megegyezik a többi verekedős játéknál megszokott sémákkal. Bizonyos mennyiségű ellenfél után itt is egy főellenség jön. Legyőzése után a gép értékeli a teljesítményünket és rangot is kapunk. A magánvéleményem az, hogy kevés az a 11 karakter (ráadásul a mozgásuk is nagyon hasonlóak), és nagyon kevés belőlük az ötletes, és a szimpatikus egyéniség. Az sem dob nagyot a progi hangulatán, hogy eltérő eszközökkel (Pl.: gördeszka, gitár, plüssmaci) is verekedhetünk, lévén, hogy nincs nagy jelentőségük, és a páncélok széttörése sem okoz akkora eufóriát, hogy csak ezért érdemes lenne mindenkinek beszereznie a játékot. Egyébként az életerő csíkunk mellett van egy ember ikon is, ezen a sérült testrészeink hívatottak kijelölődni. Jobb lett volna egy kicsit (nagyon) fejleszteni a játékon és nem csak egy az egyben a játéktermi verziót kiadni, a videók például nagyon hiányoznak és ez egy mai verekedős játéknál már alapkövetelmény. És bár a királyi DC-s Soul Calibur-ban sincsenek videók, tartalmilag és technikailag ez a játék meg sem közelíti az SC-t. A játéktermi gép sem hagyott senkiben mély nyomokat, és a DC-s verzió sem fogja magát beírni a játéktörténelem nagykönyvébe.

CSIPI M LEE











FIGHTING VIPERS 2

SEGA

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ AZ ARCADE RAJONGÓINAK TETSZENI FOG
× A TÖBBIEKET NEM TUDJA MEGFOGNI

4.5 pont

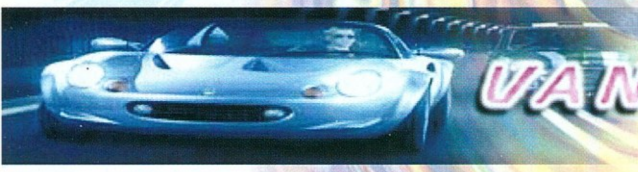
A fejlesztés egy korai szakaszában még úgy volt, hogy a Vanishing Point egy – csak Playstationre kiadott – autóverseny lesz, aztán mégis előbb futott be a szerkesztőségbe a Dreamcast verzió, mint a PS-es. A játék kiadója az Acclaim Entertainment, a fejlesztője pedig a Clockwork Games. Rögtön a játék elindítása után egy egész képernyőn keresztül szemlélhetjük az autó-licenszek listáját, tehát azt el is könyvelhetjük, hogy a játékban valódi márkák és autók állnak a virtuális startvonalhoz. Van baba intró is, amiben egy Mini Morris csattan egy durva nagyot egy tartálykamionnal. Sejthetitek, melyikük húzza a rövidebbet. Autóversenyekről nem lehet litániákat írni, mert ugye nincs történet meg cselekmény, csak egyszerű aszfaltolvasztásról van szó, úgyhogy nézzük a száraz tényeket. Ha egyedül játszunk, mindössze az Arcade mód áll nyitva előttünk, ezen belül választhatunk a különböző versenymódok között. Van itt bajnokság (Tournament), sima verseny (Single Race), idő elleni hajsza (Time Trial), és egy "mutatványos" rész, ahol mindenféle "kunsztokat" kell végrehajtanunk (Stunt Driver). Van rally mód is, csak az kezdetben még nincs nyitva, és nagyon sokáig nem is lesz. Vannak többjátékos módok is, ilyen a Multiplayer és a Head 2 Head, akik pedig rendelkeznek már Internet kapcsolattal, azok a világhálón is próbára tehetik tudásukat (Internet Challenge).

A versenyek felépítése egészen újszerű, nem mondom, hogy jobb a többi autóversenynél, de legalább látszik a szándék a készítőkben, hogy próbáltak valami újdonsággal előrukkolni. Arról van szó ugyanis, hogy nincsenek klasszikus értelemben vett versenyek a játékban, azaz nincs állórajt, és voltaképpen ellenfelek sincsenek az úton, az igazi ellenfelünk az idő lesz. Hogy ez nem hangzik igazán izgalmasnak?

Ne ijedj meg, mindjárt elmagyarázom, hogyan is működik a dolog. Minden pálya elején megmutatja a gép azt az időeredményt, amit a leggyorsabb versenyző futott, értelemszerűen neked ennél jobbat kell produkálnod az első helyért. A gép automatikusan felgyorsítja neked a járgányt, és az irányítást csak a startvonaltól kapod meg. Igen ám, csakhogy nem egyedül vagy a pályán, a rengeteg civil járművön kívül van egy rakás rivális is, akik veled párhuzamosan versenyeznek. A feladat nem az, hogy mindenkit megelőzz, hanem hogy a legjobb időt fusd, és az a szép ebben, hogy a sűrű forgalom miatt, egy pillanatnyi kihagyás is a vesztedet okozhatja, szóval egész idő alatt keményen koncentrálnod kell a vezetésre, nincsenek üresjáratok, mint más autóversenyben, ahol elég elhúzni a mezőnytől, és akkor már nyert ügyed van. Akik a Gran Turismo-hoz szoktak valószínű az elején kicsit viszolyogni fognak ettől a rendszertől, nekem is kellett egy-két óra, mire ráéreztem a dolgokra, de utána nagyon is élveztem a játékkal eltöltött időt. Kezdetben még csak két kocsi közül választhatsz, ehhez jön még 14, plusz 16 rejtett autó, ami összesen 32 verdát jelent. Kiválasztás előtt az autók összes műszaki adatát le lehet kérni az Y-nal, és aki akar, az a fényezésen is változtathat. Egyébként itt mondanám el, hogy az autóválasztó képernyő jobb felső sarkában van négy ikon, az első három a bajnokságok megnyerésével aktiválódik, majd ezek után kigyullad a csavarkulcs is, tehát a kocsit viheted a szerelőműhelybe tuningolni (Tune Up Shop). Nagyon fontos, hogy csak azt a kocsit lehet elvinni egy kis alvázmosásra, amelyikkel a bajnokságokat megnyerted, azaz amennyiben maximalista vagy, az összes autóval végig kell verned mindegyik versenysorozatot, ez pedig nem kis idő. Főleg, hogy bizonyos járművek csak akkor választhatóak, ha egy másikkal már teljesítettél. Háromféle bajnokság létezik, amikben egyre több és nehezebb pályán kell helyt állni. A pályák grafikája véleményem szerint nagyon szép, egyáltalán nem unalmasak, és kifejezetten ügyeltek arra is, hogy a táj is változatos legyen. Hol egy vizesés alatt tépünk el, máskor egy űrrepülő kilövőállomás mellet zúzunk el, vagy épp egy hatalmas utasszállító repülőgép húz át felettünk, de vannak hatalmas és gyönyörű hidak, alagutak, magasvasút, csillagvizsgáló és még sorolhatnám. A városban még a megengedett sebességhatárt jelző táblák is a helyükön vannak, amit persze, már aki győzelemre tör, észre sem vesz. Szóval tényleg sikerült változatosan megtervezni a játékban szereplő nyolc pályát. Az autók is szépen vannak kidolgozva, belátni a szélvédőn, a kasznin pedig szépen tükröződnek a fények. A bajnokságok gondolom mindenkinek tiszta. A sima versenyekben a pályákat négyféleképpen is teljesíthetjük: alap, visszafelé, és ez a kettő tükrözve. Ami még érdekes, az a Stunt Drive opció. Ezen belül fokozatosan nehezedő feladatok várnak ránk. Kezdetben még csak ugratni és szlalomozni kell, de ahogy haladunk előre, egyre bonyolultabb manővereket kell megcsinálni, például lufikat kidurrantani stb. Minden próbálkozás után értékeli a gép a teljesítményünket és pontszámot is kapunk. Merthogy minden pályát csak egy bizonyos pontszámmal lehet megnyitni. Egyébként ezzel a móddal is rengeteget lehet szórakozni, főleg a 11. pálya után, mert onnantól nagyon magas a ponthatár. A beállításokra most nem térnék ki, van viszont az Extra menüpont, ahol egy csomó behozott dolog között mazsolázhatunk (videók, titkok stb.). Van még egy fontos dolog az autóversenyeknél, méghozzá az irányítás. Nos, a VP irányítását hogy úgy mondjam, meg kell szokni. Az elején nagyon sokat fogsz kacsázni, de ez csak kezdeti jelenség, erre is rá kell érezni, aztán megy majd minden, mint a karikacsapás. Ez azért van, mert nagyon érzékeny az analóg stick, és nagyon kicsiket kell mozdítani rajta. Azt is meg kell tanulni, hogy melyik kocsinál, hol van az a holtpont, ahol még megtapadnak a gumik, és nem pördülünk meg örült módjára. Egyébként minden kocsi más vezetési stílust igényel, és másképp is reagál a ténykedésünkre. Amúgy szerintem az irányítás olyan, mint a GT-ben, csak sokkal érzékenyebb az analóg kar. Az ellenfeleink is igen változatosra sikerültek. Vannak, akik "kötelességtudóan" elengedik a gyorsabb járművet, és vannak bunkók is, akik inkább összeütköznek velünk, mintsem hogy engedjék leelőzni magukat. Én egyetlen hibát találtam csak a játékban azt, hogy amikor lejtőn megyünk nagyon nehéz észrevenni a civil járműveket, mert a kocsink nagymértékben takarja őket, és így nagyon könnyű összekocolni velük. Azért mindent összevetve, a DC tulajok ismét egy remek kikapcsolódást és tartalmas, hosszú szórakozást nyújtó autóversennyel lesznek gazdagabbak, amennyiben beszerzik a játékot.

CSIPI M LEE





VÉGRE EGY JÓ AUTÓVERSENY!







VANISHING POINT

ACCLAIM ENTERTAINMENT

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
VIBRATION PACK, VISUAL MEMORY

✓ PRÓBÁLD KI, ÉS MEGTUDOD MIÉRT ADTAM RÁ 9 PONTOT
× AZ ELEJÉN SOKSZOR FEL FOG IDEGESÍTENI

9 pont

Élénken él bennem az a kép, amikor több mint 10 évvel ezelőtt, iskola után, mindig az újpalotai csarnok melletti játékterembe vettük az irányt. Talán két gép lehetett ott, amire emlékszem, az egyik a Defender a másik a Pac-Man volt. Sajnos a Defenderrel a sok kezelőgomb miatt hadilábon álltam, de Pac-Man-ezni azért úgy-ahogy megtanultam, annyit néztem a profikat. Legalább 1 év telt el, mire rájöttem, hogy miként lehet ésszel, és nem szerencsével kikerülni az ellenfeleket, de annyi tehetségem azért soha nem volt, hogy ott, a képernyő alján ott legyen az összes gyümölcs (sőt, több is). (Remélem, van aki tudja, hogy miről beszélek...) A "csajos" Pac-Man játékot – Ms. Pac-Man – is ismertem, de mivel ilyen gép nem volt a közelben, azért azzal nem nyomtam túl sokat.

Örömmel vettem kezembe a MS. Pac-Man Maze Maddness című Dreamcast játékot. Nem vártam sokat tőle, de kíváncsian álltam neki a szokásos 10 perces "bevizsgálásnak". Aztán ebből a 10 percből több óra, sőt több nap is lett, így gondoltam bevállalom a teszt megírását.



EZ A NŐ NEM ÖREGEDETT!

A MPMM kedves rajzfilm-intróval indul, amit egyszer sem néztem végig, mindig elnyomtam – gondoltam egy ügyességi játéknak sztori nélkül is szórakoztatónak kell lennie. Témáját tekintve progi szinte ugyanaz, mint sok évvel ezelőtt, csak a kor elvárásainak megfelelően 3D-s köntösbe lett bújtatva, plusz fel lett turbózva néhány új ötlettel.

Tehát a főszereplő Ms. Pac-Man. Értelemszerűen a New Game opciónál tudunk kezdeni, a többi menüpont nem érdekes. (Kivéve a Classic, de hát azt majd csak később tudjuk választani. Ez rejti a progi eredeti játéktermi verzióját.) Alapfeladatunk a játékban az, hogy a 3D-s labirintusoknak megtaláljuk a kijáratát. Ehhez nem kell más, mint ügyesség és némi logika. Ilyenkor nyílik meg a következő szint. De ezek még csak az alapok! Kezdetben még csak az első pálya, a Cleopatra van nyitva. A pálya kezdőképernyőjén négy egyelőre átlátszó csillagot látunk. Ezek jelölik a mellékfeladatokat, ami a tulajdonképpeni újítás a programban. Az "átjutáson" túl ugyanis 4 másik követelménynek is meg kell felelnünk, ha 100%-ra akarjuk teljesíteni a játékot. A jobb felső csillag, amely felett a gyümölcsök villognak akkor a miénk, ha a pályán megtaláltuk az összes eredeti Pac-Man gyümölcsöt. Ezeket sorban a képernyő aljára rakja a gép, ahogy megtaláljuk őket, ha kihagyunk egyet, annak a helye üresen marad, tehát tudjuk, hogy valamit elhagytunk. Ez alatt van a pöttyök csillaga. Ezt akkor kapjuk meg, ha a pályán az összes pöttyöt begyűjtjük. A legtöbb adni fogja magát, de néha 1-1 adag megjelenését kapcsolókkal kell majd aktivizálni. A bal oldalon alul van a pontszám csillaga. Ha elég pontot gyűjtünk a pályákon (első sorban az ellenfelek felfalásával) ez is a miénk lehet. E felett van az idő csillaga. Ezt úgy tudjuk megszerezni, ha egyszer teljesítjük a pályát Quest módban, majd legközelebb az így aktivizálódott Time Trial módban végigmegyünk a megadott idő alatt. Nos, egy pálya teljes megnyeréséhez ennek az 5 feltételnek kell eleget tenni!



Küldetésünk nem egyszerű, az biztos! A játék nem nehéz, legalábbis úgy van kitalálva, hogy a játékos leginkább magára haragszik bénázáskor, nem a programra! Ha odafigyelsz, tényleg könnyen el lehet jutni a kijáratig. Ms. Pac-Man-nek nem élete van, hanem energiája, így egy érintkezés az ellenfelekkel még nem vezet halálhoz, szerencsére. A baj ott kezdődik, ha a többi extrát is meg akarod szerezni. Nekem a pontszámmal nem volt gondom soha, mert elég sok ellenfelet ettem meg, de volt olyan pálya – például az első – ahol egy gyümölcsöt az istennek sem tudtam megtalálni! Biztos valami rejtett pályarészt kihagytam, de hát hiába néztem át 12-szer mindent, akkor sem akadtam rá. Tudom, hogy csak figyelmetlenség, de hát mégsem sikerült. A gyümölcs kihagyása általában magával vonja a pöttyök kihagyását is, habár a fix 3D megjelenítés miatt előfordulhat, hogy egy-egy bogyó ott marad valamelyik tereptárgy mögött. Az idő-csillag megszerzése már az első pályán is iszonyatos erőfeszítésbe került, és csak úgy sikerült, ha végigrohanás közben mindig a legrövidebb útvonalat használtam, és felvettem az extra időt adó stopperórákat is – persze ez elmondva egyszerűnek tűnik, a gyakorlatban már sokkal csúnyább a helyzet. A későbbi pályák között már vannak olyanok, melyek megnyitásához adott számú nagy csillagot kell begyűjteni. Érdemes, mert előbb-utóbb már találkozni fogunk nem tipikus Pac-Man labirintus szintekkel is, például versenyekkel.

A játékmenet elemei mind ismerősek lesznek. Alap dolog ugye, hogy a nagy méretű gömbök befalása után egy ideig el tudjuk fogyasztani ellenfeleinket. Kezdetben a szellemeket, később a pályákra jellemző alakokat. Vannak billenő kapcsolók is, melyekkel ajtókat nyithatunk, vagy 1-1 adag pöttyöt tehetünk ki a labirintusba. Vannak színes kulcsok és a hozzájuk tartozó ajtók. Vannak céltábla-forma dobbantók, melyekkel magasabb helyekre jutunk fel. Vannak eltolható dobozok, ezeket néha gödrök betömésére is használhatjuk. Vannak robbanó dobozok is, melyek eltüntetésével más pályarészekre juthatunk át. Vannak nyíló-záródó ajtók. Vannak teleportok és futószalagok is, melyek szintén a továbbjutásunkat segítik, illetve nehezítik. Persze, hogy a dolgunk még nehezebb legyen, ezeket néha kombinálva is kell használni.



Az egyjátékos módon túl tettek a játékba Multiplayer módot is, sőt, ezeken a párbaj-térképeken többféle szabályrendszer szerint is küzdhetünk, akár négyen is. Sajnos ezt a mókát nem volt időm kipróbálni.

ÉRTÉKELÉS

A grafikával teljes mértékben meg voltam elégedve. Azt hiszem, egy ilyen programhoz ennyi kell és ez illik. A játékmenet nagyon kellemes, szórakoztató és egyáltalán nem unalmas. Az egy kicsit dühítő, hogy bizonyos dolgokat még többszöri nekifutásra sem tudtam megtalálni, de még mindig azt hiszem, hogy ez csak valami fatális mellénézés eredménye lehet. A pályánkénti 4 mellékfeladat a szavatosságot is elég jól kihúzza. A játék zenéi nekem nagyon bejöttek, sőt kifejezetten tetszettek, de sajnos talán csak három van belőlük és a későbbi pályákon ismétlődnek. Mivel jók és hangulatosak, ez engem nem zavart.



A MPMM-ben minden benne van, aminek lennie kell. Azt hiszem, a játék nincs túlerőltetve és eléggé szórakoztató. Nem csak Pac-Man rajongóknak ajánlom, hanem mindenkinek, mert tényleg jól el lehet szöszmötölni vele. Kösz, Namco!

Martin

MS PAC-MAN MAZE MADNESS
NAMCO

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

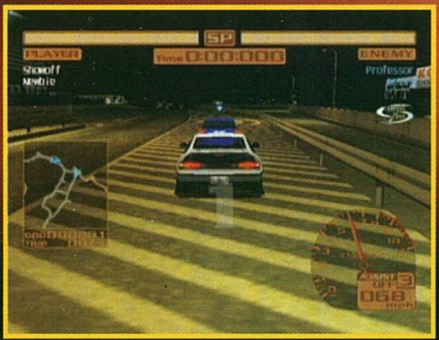
1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ KELLEMES JÁTÉKMENET
× CSAK EGY TURBÓSÍTOTT PAC-MAN, SEMMI TÖBB

8.5 pont

AZ ILLEGÁLIS SZÁGULDÁS ÉLMÉNYE

A tradíciók erejéről japánban nem nagyon érdemes vitatkozni. Rettentően erősek. Ha történelmileg nézzük, mindenhol találkozunk komoly klánokkal



és csoportokkal, melyek rettegésben tartottak országokat, uralkodókat, utcákat, iskolákat, metrószerelvényeket. És ez most nem vicc. Mint ahogy az sem vicc, hogy a technika fejlődésével lassacskán minden megváltozik, de az elvek, melyek ezeket a bandákat összetartják, bizony aligha évülnek el.







Írásom első fele sokkal inkább lehetne a Spektrum TV egyik műsorának a bevezetőszövege, ennél a játéknál mégis szükség van rá.

Nappal Tokyo utcáin hatalmas a forgalom. Emberek milliói rohangálnak össze-vissza, mindenki súlyos időfogságban szenved és bizony a közlekedési dugók sem ismeretlenek. Csak abba gondoljatok bele, hogy a városban a nálunk megjelenő napi 1 kiadással ellentétben, a japán napilapok naponta háromszor, sőt néhány lapnál ötször jelennek meg! A rohanás az ember mindenapjainak szerves része. Este azonban mindenki pihen, nagyjából üresek az utcák...és ami sokkal fontosabb: az autópályák is!

Kétezerben a bandák Tokióban már nem kardokat lóbálnak vagy látványos verekedéseket mutatnak be! Bár biztos van ilyen is, én az autós bandák háborúiról szólnék most. Ezek a srácok sötétedés után mennek ki az utakra és riválisokat keresve cirkálnak. Ebben a hiearchiában is megvannak a vezetők, vezérek, sőt még szamurájok is. Ők nem a kardforgatáshoz értenek, hanem a kocsivezetéshez, és micsoda kocsikról beszélünk! Állítólag pár hónappal ezelőtt bejutott egy amerikai újságíró ezekbe a körökbe és az egyik bandavezér autójában élvezhette végig az éjszakát. Miután kiszállt a kocsiból, nem tudott nagyon beszélni. Az, hogy ezek a "harcosok" 200-300-al száguldoznak, mindennapos náluk és a japán tradíciók szerint halálfélelmük szinte egyáltalán nincs. Pedig balesetek vannak itt is, de a halál ezekben a csapatokban olyan elfogadott, mint Compton-utcáin, a Los Angelesi banda negyedekben. És mindezt az éjszakai forgalomban teszik, így egy-két polgári pizzafutár, meg kamionos bizony igencsak meglepődhet, amikor 270-el elhúz mellette egy feltunningolt kocsi.

A fent említett újságíró rengeteg cikket írt és a mai napig élete legnagyobb élményének tartja az eseményt, még akkor is, ha egész este az életéért imádkozott az anyósülésen, míg a vezető bekapcsolt öv nélkül, a kormányt egy kézzel tartva kerülte a kocsikat az élesebb kanyarokban is. Hamarosan amerikai film is készül ezekről a srácokról (The Fast and the Furious), de addig mi már nekiállhatunk a saját kis beavatásunknak, mert a Tokyo Extreme Racer 2 pontosan ebbe a világba enged beépülni minket.

A játékban ezeken az éjszakai autópályákon kell versenyeznünk a különböző bandák tagjaival, akiket a gép riválisoknak (RIVALS) hív. Először a legfontosabb alapokról írnék két mondatban, majd utána ugorjunk az izgalmas részhez. A játékban van mindenféle versenymód, ismeritek őket. A Quest-mód a mi pontunk, ott kell komolyan nekiállni először a kocsi vételnek majd a motor és minden egyéb alkatrész felspécizésének. Ez úgy működik, mint régen a Street Rod. Akinek ez a név mond valamit, az érti miről beszélek. A játékban majdnem 50 banda tagjai tekeregnek az autópálya útjain, és szépen lassan mindegyiküket kihívhatjuk, de ez nem egy pár napos játék. Én két hetet ajánlanék egy rendes végigjátszáshoz. Miután megvettük a kocsit indulhatunk az utcára, hogy kihívjunk egy ellenfelet.

A képernyő alján látni a térképet és a zöld nyilakkal jelölt ellenfeleket, akiket utol kell érni, vagy be kell várni, attól függ, hogy merre vannak tőlünk. Ha elértük őket, egy kis R-betű villog majd felettük, ezzel jelzi a gép, hogy ők a potenciális ellenfelek. Mögéjük kell szépen sorolni és rájuk villogni a reflektorral. Ezzel hívjuk ki őket. Ha elfogadják, az elakadásjelzőjükkel villognak kettőt és már kezdetét is vette a verseny.

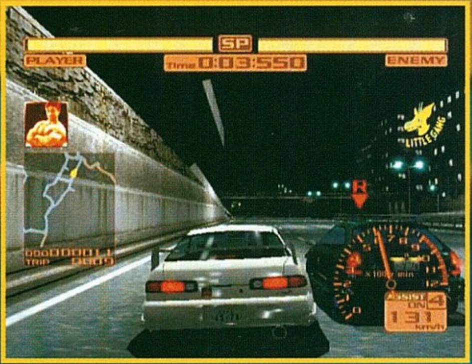
Az összecsapást úgy kell nézni, mint egy verekedős játékot. Mindekét kocsinak van egy energiacsíkja, ami elkezd fogyni, ha hátrább vagyunk, mint ellenfelünk. Minél messzebb van előttünk, annál gyorsabban fogy el az energiánk, ami ha nullára ér, akkor elveszítettük a versenyt. Vannak, akik természetesen túl gyengének tartanak és egyszerűen nem fognak kiállni ellenetek, de ne törődjetek velük. Majd eljön az idő, amikor ők hívnak ki titeket. Fontos, hogy azoknak, akik a gyors és pergős versenyeket szeretik, talán kicsit unalmas lesz, hogy saját kezűleg kell megkeresni a riválisokat. Volt olyan, hogy jó 15 percig nem jött senki, majd utána 13 autó jelent meg előttem szépen felsorakozva. Amikor nincs ellenfél, pihenjetek és próbálgassátok az autókat.

Bizonyos ellenfelek megverése után persze megnyílnak új pályák, de ez nem igazán fontos a játék menete szempontjából. Egyébként technikailag nagyon jó és profi minden a kocsi alkatrészeknél és egyéb modifikációnál. Szerkeszthettek saját matricát a kocsira, vagy kialakíthattok egy teljesen egyedi színárnyalatot, ami senkinek nincs. A kocsik kezelhetősége az egyetlen gyenge pontja a játéknak, mivel itt sokszor úgy érezni, hogy a szerencse fontosabb, mint a tudás. Több mint 116 autótípus jelenik meg a programban, így nem hiszem, hogy akadna olyan játékos, akinek nem lenne kedvére való kocsi, persze a csak a megfelelő tudás és pénz megszerzése után.

A program nagyon jó, de mindenképp türelmet igényel, ami nem feltétlenül van meg mindenkinél, aki autóversenyeket szereti. Ettől függetlenül érdemes mindenkinek nekivágni, mert nagyon hangulatos, szép és jól játszható. A legvadabb dolog az egészben pedig annak a tudata, hogy amíg mi itt játszadozunk, valahol Tokyo utcáin éjjel pontosan ugyanígy nekiállnak az arcok kergetni egymást. Állítólag egy-két Gang-memeber látta a játékot, még a készítés stádiumában és adtak pár jó tanácsot, melyek bekerültek a végső kiadásba, ami egyébként több különböző néven került ki a piacra. A Tokyo Extreme Racer 2-ben benne van a feeling és ettől jó játék, nem is lehet tartalma szerint értékelni, inkább a hangulat viszi a programot, ami jó és magával ragadó mindenki számára, aki valaha is eljátszadozott az "autós betyár"-szerpkörével.

Adam





TOKYO XTREME RACER 2

CRAVE ENTERTAINMENT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ JÓ TÖRTÉNET, NEM VÁLIK HAMAR UNALMASSÁ
× A KOCSIK KEZELÉSE

8.5 pont

Eddig Dreamcastra nem igazán érkeztek nívósabb RPG játékok. Most azonban úgy tűnik, megtörni látszik a jég, hisz majdnem egyszerre érkezett meg két ütős stuff, a Grandia II és most bemutatásra kerülő Phantasy Star Online is. Ez utóbbi játék érdekessége – ahogy az címben található Online szóból láthatjuk –, hogy a készítők alapjában véve Internetre írták a játékot. Persze megijedni nem kell, lehet a PSO-t Internet kapcsolat nélkül is játszani, de az igazsághoz hozzá tartozik, hogy igazán a neten mutatja ki az anyag a foga fehérjét. No, de ne szaladjunk ennyire előre, először is lássunk egy általánosabb ismertetést a stuffról. A Phantasy Star Online sok tekintetben eltér a "hagyományos" RPG játékoktól.





A legfőbb különbség – mondjuk a Final Fantasy vagy mondjuk egy DC-s példával élve Grandia II-től –, hogy itt nincs akkora jelentősége a történetnek, és nincs úgy kidolgozva a sztori. Az egészet leginkább a Diablohoz tudnám hasonlítani, ugyanis a játékmenetet onnan vették a készítők. Tehát itt a fő hangsúly a karakterünk erősítésén, tápolásán van, nem a történeten. A sztori nagyon egyszerű. Egy űrállomáson dolgozunk, a Pioneer 2-őn. Az a feladatunk, hogy küldetéseket teljesítve felfedezzük a Ragol bolygót, ahol letelepedhetnek az űrállomáson élő emberek. A Föld ugyanis már túl kicsi, ezért kell egy új haza a népnek. A Ragol azonban igencsak vad élőlényeknek ad otthont, ezért a kolonizálása nem lesz egyszerű. Először elindították a Pioneer 1-est, amivel azonban egy rejtélyes baleset után megszakadt a kapcsolat. A Pioneer 1 már elvégzett néhány alapvető munkát a bolygón, felhúzott egy kisebb várost. A feladatunk kideríteni, mi történt a Pioneer 1-gyel, és lokalizálni a problémát.

KEZDETEK

Miután megismerkedtünk az intróban a történet alapjaival a főmenübe kerülünk. A New Game az új játék kezdése. Itt hívnám fel a figyelmet, hogy a játék addig nem indul, amíg nem rakunk be egy memóriakártyát, amin legalább 45 blokk üres helynek kell lennie. És még egy fontos dolog: egy memóriakártyán csak egy darab PSO mentésünk lehet – ezt a hülyeséget vajon ki találta ki!? A Continue-val a már meglévő állásunkat folytathatjuk. Az Options a beállításokat takarja. Az utolsó lehetőség a Website, aminél az Internetre csatlakozhatunk. Ezt itthonról elég macerás megoldani, erről még később írnék. Tehát kiválasztottuk a New Game-et. Az első feladatunk az lesz, hogy válasszunk magunknak egy karaktert. Összesen kilenc különféle kasztba tartozó szereplő közül lehet szelektálni. Találunk köztük kardosokat, lőfegyverrel harcolót, varázsbotost stb. Mindegyik karakter eltérő képességekkel és tulajdonságokkal rendelkezik, magyarul egyáltalán nem mindegy, hogy kit választunk. Van olyan, aki fizikailag állja meg a helyét, mások jól varázsolnak. Érdemes az elején végigpróbálni a szereplőket. Nekem személy szerint a lőfegyveres RAmar kasztba tartozó pali jött be. Talán azért, mert távolról is könnyű vele leszedni az ellenfeleket, míg mondjuk egy kardos nehezebben talál célba, és a közelharc egyébként is veszélyes ebben a játékban. Mivel elég sok a szereplő, ezért szerintem mindenki meg fogja találni a neki megfelelőt. Ha kiválasztottuk az embert, beállíthatunk egy halom dolgot. A Face-nél meghatározhatjuk milyen arca legyen, a Hair-nél a haja kinézettét változtathatjuk. A Costume-nél ruhát adhatunk emberünkre, sőt a Skin-nél még a bőr színét is megváltoztathatjuk. Ez alatt van a kedvencem a Proportion. Itt beállíthatjuk emberünk magasságát, termetét, lehet akár dagadt vagy karcsú, esetleg csinálhatunk belőle "feszítős" alkatot. A végén még nevet kell választani és már kezdődhet is a játék. Az Auto-nál az említett beállításokat automatán elvégzi a gép. Ezután még egy választás jön, nevezetesen Interneten akarunk játszani (Online), vagy a géppel (Offline). Nos, sajnos az előbbit nem tudtam kipróbálni, mert nem igazán tudom, hogy Magyarországról ezt meglehet-e oldani. Azt tudom, hogy van már Internetezési lehetőség Dreamcasttal egy a feketepiacon terjedő diszkkel, de hogy ezzel a játékkal működik-e, az kérdéses. Persze ha valakinek esetleg lenne rá lehetősége próbálja ki, aztán írjon nekünk, hogy hogyan működik a dolog! Egyébként a PSO-t netes kapcsolat nélkül is lehet játszani, sőt úgyis nagyon élvezetes a játék. Szóval, aki a cikk alapján kedvet érez hozzá, nyugodtan megszerezheti, mert a net hiánya nem gátolja a játékélményt!

PIONEER 2

Az űrállomáson először a herceg és női segítője tart egy kis tájékoztatást. Ezután a teleporttal mehetünk is a Pioneer 2-re. Ami először feltűnik, az a grafika nagyon jó kidolgozottsága. A bázison zajlik az élet, az emberek végzik a dolgukat, mindenhol fénylő neonok, a háttérben pedig űrrepülők húznak el. Jó, mondjuk az emberek kidolgozottsága nem veszi fel a versenyt a Shenmue-val, de még így egész pofásan néznek ki. És ugyanez igaz a grafikára is. Nézzük először is, hogy mit tudunk tenni a bázison. Az űrállomás voltaképpen az otthonunk, ide kell visszajönni, ha vásárolni akarunk, ha tápolni akarjuk magunkat, vagy ha csak új küldetéseket akarunk megoldani, esetleg infóra van szükségünk. A teleportól jobbra találjuk az üzleti negyedet. Itt vannak a boltok is, összesen négy féle, plusz még találunk egyet kint is a jobb szélen. Az első boltnál (a dagadt pultosnál) úgy, mint a Diablo-ban kielemezhetjük azokat cuccainkat, amelyekről nem tudunk semmit. Már persze csak akkor, ha van nálunk ilyen cucc. A második az Arms Shop, ahol fegyvereket vehetünk. Mindegyik karakternek bármelyik fegyvert megvehetjük, csak nem biztos, hogy jól fogja használni. Mindenkinek igyekezzünk olyan fegyvert venni, amivel az elején rendelkezik. Ez egyébként igaz a páncélruhákra is. Van még egy fontos dolog a fegyvereknél és páncélruháknál. Akárcsak a Diabloban nem lehet a legjobb cuccokat mindjárt a legelején felszerelni. Ahhoz előbb el kell érni egy megfelelő szintet. A vásárlásnál egyébként fel lesz tüntetve, mennyi pont kell még, hogy az adott felszerelést használni tudjuk (ATP Needed), zárójelben pedig a meglévő pontunkat láthatjuk. A Tools Shopban gyógyításokat, TP töltőket (varázslatokhoz kell), és egyéb a küldetéseket segítő tárgyakat vehetünk. Egy tárgyat külön is megemlítenék, ez a Telepipe. Itt újra a Diablo köszön vissza, mert ezzel egy teleportot nyithatunk meg az Pioneer 2-re, így visszatérhetünk könnyedén. Ez azért bír nagy jelentőséggel, mert ha netán szorult helyzetbe kerülünk (mondjuk elfogy a gyógyításunk) teleportáljunk haza és kicsit szereljük fel magunkat. A Guard Shopban páncélingeket és pajzsokat vehetünk, ugyanaz vonatkozik rá, mint a fegyverekre. Az utolsó bolt az üzleti negyedben a Check Room, ami a tárgy és pénz megőrzőnek felel meg. Elsőre talán hülyén hangzik, de megéri itt tárolni felesleges tárgyainkat és pénzünket. Méghozzá azért fontos ez a bolt, mert ha meghalunk tárgyaink, amik nincsenek felszerelve és pénzünk kiszóródik a földre és nem kis fáradságunkba fog kerülni, mire visszaszerezzük őket. Ezért a rázósabb küldetések előtt a pénzünket érdemes biztonságba helyezni. Ráadásul van olyan tárgy, amiből nem lehet végtelen számú nálunk, azokat itt tároljuk vagy adjuk el. Az elhalálozásra visszatérve, ha ez a szerencsétlen baleset megtörténne velünk visszateleportálunk a Pioneer 2-re, egész pontosan a kórházba. Az ispotály az üzleti negyeddel ellentétes oldalon helyezkedik el. Ha a





SZINTE KIZÁRÓLAG INTERNETRE FEJLESZTVE?!

HP-nk nem lenne maximumon látogassunk ide és csevegjünk el a pult mögött álló nővérrel, ő majd meggyógyít minket. Ebben a negyedben található a két legfontosabb helyszín. Az első az ún. Hunter's Guild, ami a kórházzal szemben találunk. Itt kaphatunk küldetéseket. Ezek a feladatokban általában meg kell keresni valakit, vagy végre kell hajtani egy bizonyos









feladatot a Ragol bolygón. Tulajdonképpen ez adja a játék lényegét. Tehát eljövünk ide, kiválasztunk egy küldetést, megoldjuk, majd visszatérve megkapjuk a jutalmunkat, ami általában pénz szokott lenni. Ha megoldjuk az összes missziót újabbak jelennek meg. Válasszunk egy nekünk tetsző feladatot és rövid töltögetés után beszéljünk a megjelenő emberrel. Ezután lép be a képbe a kórház a HG között elhelyezkedő teleport, amivel leteleportálhatunk a Ragolra. Ha nem kapunk küldetést, akkor is lemehetünk a bolygóra, ilyenkor a fő feladatunk az lesz (először), hogy eljussunk a Central Dome-ba (később újabbak is lesznek). A bolygón kell a feladatunkat elvégezni és ezzel elérkeztünk ahhoz, hogy többek között a harcról is ejtsek néhány szót.

HARC ÉS MENÜK

Elég hamar összefutunk az első szörnyekkel, őket három féle módon tudjuk támadni. Az A-val szimpla kis támadást tudunk csinálni, az X-szel nagyot. Van egy kisebb kombó is A, A, X. A B szereplőnként változó, valakivel gyógyíthatunk, másokkal varázsolni lehet stb. Az Y-nal szöveget írhatunk be, de ennek csak Interneten van jelentősége. A ravaszokkal a kamerát lehet helyezgetni. A PSO az elején egy nagyon nehéz játéknak tűnik, és sokat fogjuk szidni a készítőket. Ez abból ered, hogy amíg fejletlen a karakterünk, addig borzasztóan, néha már irreálisan nehéz eltalálni az ellenfelet, állandóan mellé ütünk vagy lövünk. Mondjuk ez a pisztolynál idegesítő, mert közvetlen közelről ki olyan béna, aki mellé talál? Csak nyugalom! Az első szintlépés után és amint jobb cuccaink lesznek nagyon bele lehet lendülni a játékba. Próbáljatok a szörnyek elől sokat menekülni és csak akkor üssetek, amikor úgy érzitek biztonságban tovább lehet állni. Ezért is érdemes olyan szereplővel kezdeni, aki lőfegyverrel harcol. Az ellenfelek sokszor visszatermelődnek. Addig kell őket ölni, amíg jönnek, az ajtókat is úgy lehet kinyitni, hogy mindenkit elpusztítunk. Nem is említettem még, hogy a helyszínek kisebb darabokra vannak felosztva, a részeket ajtók kötik össze, ezeket kell kinyitni. Sokszor ládákat is találunk, ezekbe Meseta (ez a pénz) és egyéb tárgyak lesznek. A Starttal léphetünk a menübe. Nos, itt felfedeztem egy hibát. Amikor a menüben vagyunk nem áll le a játék, tehát ugyanúgy megtámadhatnak minket. Mondjuk ez élethű, mert valóban nem kérhetjük meg a szörnyeket arra, hogy tartsanak cigi-szünetet, amíg mi a menünkben tollászkodunk, ám másfelől idegesítő is, ugyanis a játszhatóságot jelentősen lerontja. Szerintem a játszhatóság sokkal fontosabb szempont az élethűségnél, pláne egy RPG-nél. Valószínű az Internetes játék miatt nem áll le a játék a menüben, hisz milyen furán nézne ki, ha valakivel együtt harcolunk, majd a társunk hirtelen a menüjébe lépve sérthetetlenné válik. Visszatérve a menü tartalmára sok mindent találunk. Az első az Item Pack. Itt tudunk cuccokat felvenni levenni (Equip), tárgyakat használni (Item), lekérhetjük a térképet (Area Map), és kérhetünk infót az épp aktuális küldetésről (Quest Board). Van itt még valami fontos a MAG. Ez a minket kísérő kis robot, pontosabban nem is annyira robot, mert félig meddig élő organizmusról van szó. Minél fejlettebb a Mag, annál jobbak vagyunk mi is harc közben. Fejleszteni úgy tudjuk, ha kajákat adunk neki, egy idő után szintet lép. A Photon Blast egy speciális támadás, amit a Maggel csinálhatunk. A Customizezal az irányítást változtathatjuk meg. A Techniques menü csak bizonyos kasztoknál választható. Többféle technikát (varázslatot), használhatunk itt. A Chatnek Interneten van jelentősége, a többi játékossal fecseghetünk. Nagyjából ennyi a fontosabbakról. Hopp majdnem elfelejtettem, nem említettem, hogy lehet menteni. Ehhez ki kell lépni a játékból (Quit Game), ekkor automatán ment a játék. Nem tudom, szerintem lehetett volna bázisra rakni egy mentőhelyet, de most már mindegy.



ÉRTÉKELÉS

A Phantasy Star Online egy nagyszerű RPG játék, aki szerette a Diablot vagy DC-n a Record of Lodoss Wart, az bátran beszerezheti a játékot. Elég összetett az anyag és van benne kihívás is. Igazán nagyobb hibát az irányításban vettem észre, mivel az elején elég nehéz befogni az ellenfeleket. Később aztán ezt meglehet szokni és ahogy erősödik a karakterünk, úgy válik egyre élvezetesebbé a játék. Ne az első benyomások alapján ítéljétek meg a stuffot, ebbe az anyagba bele kell merülni és csak úgy lehet élvezni. A grafikát már megdicsértem, mert tényleg nagyon jól mutat, az egyetlen egy apró hibája a dolognak, hogy néha a semmiből tűnik elő némely tereptárgy. Ejnye, ezt azért egy DC-s játéknál kilehetett volna küszöbölni nem? Zeneileg nem rossz a játék csak egy idő után szerintem monotonná válik a zene a Ragolon.

Végső összegzésként csak annyit tudok mondani, a PSO-t az RPG stílus rajongói feltétlenül próbálják ki, de vigyázzatok vele, mert könnyen rátok ijeszthet a kezdeti nehézsége miatt. Viszont ha az első néhány küldetésen túlvagytok, nagyon jól szórakoztat az anyag.

Veres Miki

PHANTASY STAR ONLINE

SEGA/SONIC TEAM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ NAGYON JÓL LE TUD KÖTNI, KELLEMESEK A KÜLDETÉSEK, HASONLÍT A DIABLORA

× AZ ELEJÉN IGEN NEHÉZ BELE KELL JÖNNI, AZ IRÁNYÍTÁS NÉHA GÁZOS

9 pont

Mit tudunk a Daytona 2001-ről? Nem sokat, mivel természetesen nevéből adódóan erőteljesen amerikai orientáltságú versenysorozat. Ettől függetlenül nem rossz játszadozni vele, és van még egy apróság. Minden játéktermi autóverseny alapja! Nem hiszem, hogy akad közöttetek bárki is, aki járt játékterembe, de nem játszott még soha Daytona-val. Utoljára talán jó fél évvel ezelőtt nyomtam egy játékot valahol félúton Valencia és Barcelona között egy ütött-kopott játékteremben. Persze nem meglepő, hogy Daytona azért ott is volt, pedig egy biliárd asztalon és egy lábbal hajtós áramfejlesztőn kívül, nem sok gépezet utalt a civilizációra.

Mit is kell tudni a játékról? Nem túl sokat. Akiknek mégis új lenne minden, amit itt eddig olvasott, azok kedvéért átfutok a lényegen: hajtani a kocsit, ameddig csak az óra és a kaszni engedi. A DC kiadásban sem lett alapvető változás, így ott is a nyakára kell lépni a gázpedálnak és minél gyorsabban megverni mindenkit. Persze a játékteremben nem nagyon válogathattunk a versenytípusok közül, így megvan az az előnye ennek a verziónak, hogy nekiugorhatunk a bajnokságnak vagy Interneten is játszhatunk. A szokásos dolgok, mint időmérés vagy az opciók nem igazán érdemelnek helyet ebben az írásban, mivel mindenki, aki kicsit is otthonosan mozog ezekben az autóversenyekben, tudja, hogy mi-mire való. Pontosan abból kifolyólag, hogy a játék fontos történelemmel bír, sőt, merem állítani, tradícióval rendelkezik, írásom hátralévő részében leginkább arról szeretnék írni, hogy mennyire jönnek át ezek a tradicionális dolgok és mit sikerült javítani, esetleg rontani a készítőknek ebben az átiratban.

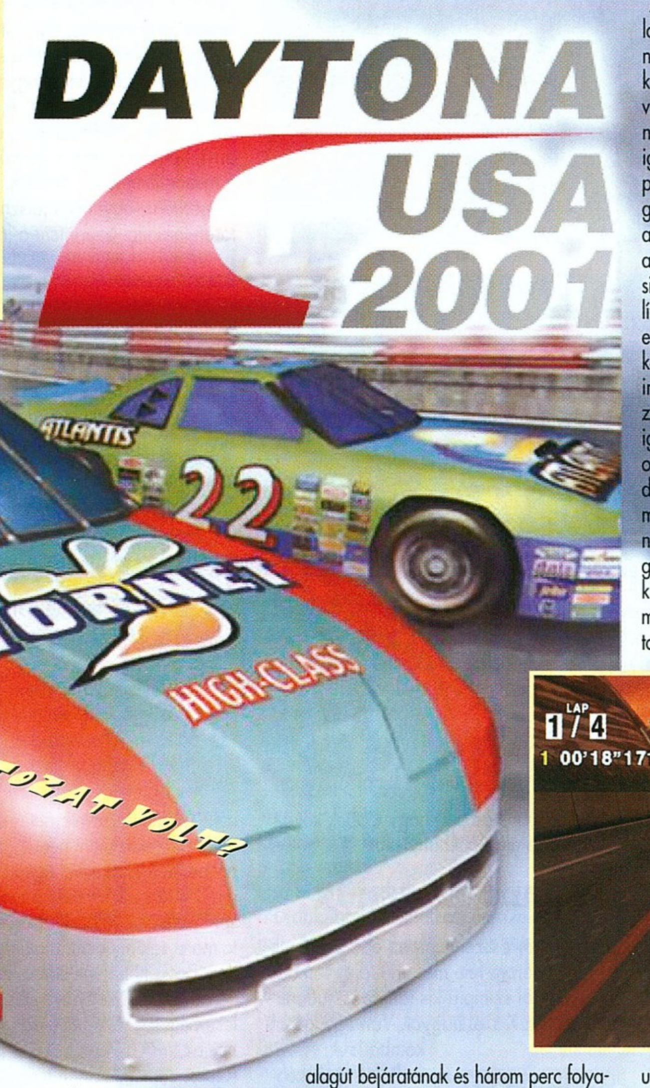
Talán a legfontosabb kérdéssel kezdeném: szerintetek mi a fontosabb, kihasználva a gép tudását egy olyan játékot alkotni, ami mindenben szinte teljesen "kiszívja" a hardver képességeit (gondolok itt az irányíthatóságra vagy a grafikára), vagy egy olyan játékot írni, ami megőrzi egy klasszikusnak számító játék irányíthatóságát, még akkor is, ha ez már kicsit elavult a gépek és legfőképp a játékosok elvárásához képest? Talán kicsit bonyolultan fogalmaztam, így rövidítenék: a játék kezelhetősége pontosan olyan, amilyen annak idején volt a panelházunk alatti kis játékteremben. A megszokott Daytona mozgás jellemzi a programot, csak azt nem tudom eldönteni, hogy most ez direkt jó vagy figyelmetlenség és hiba. Nem lehetnek könnyű helyzetben a készítők, mivel pontosan tudják, hogy nagyon megszokott a kocsik mozgása ebben a játékban, nem is nagyon babráltak vele. Viszont, engem például zavar, hogy a kocsi úgy viselkedik, mintha a műjégpályán próbálnám kerülgetni a gimnazistákat! Tény: akkoriban is ugyanígy zavart. Akkor most tulajdonképpen bennem van a hiba? Azért persze vannak itt bőven pozitívumok is, mint például a pálya grafikai megoldásai, melyek egyszerre szépek és gyorsak. Nem lassul be a program még akkor sem, ha nagyon sok poligon mozog egyszerre. A kocsik sérülései is jól és élethűen jelentkeznek a versenyek alatt, először csak szitál az autó, majd döcög, míg végül teljesen irányíthatatlanná válik. A boxutcából is beszélnek, de ennek tartalmi része nem sok akad, inkább a hangulati elem funkcióját tölti be a programban. Amerikai játékokra jellemző, hogy a kocsik ütközésénél olyan gigantikus energiával csapódnak össze, hogy kirepülnek és földkörüli pályára állnak. Nem kell nekünk sem 200-al nekimenni a falnak ahhoz, hogy komoly Anti-gravitációs kiképzésben részesüljünk. A legviccesebb viszont az ezekben az esésekben, hogy miután nekimentünk egy alagút bejáratának és három perc folyamatos pörgés után becsapódtunk a betonba a kocsin mindössze az első lökhárító sérül meg. Hehe... Ez mán' a következetlen programozás. Nagyon meglepődtem, amikor egy sorozatnyi tömény Dderby-féle motorháztető-csókolózás után, mindössze a két hátsó (!) kerekem kezdett kacsázni. Hehe...

Vicces ez a játék, de valahogy mégsem tudok rosszat írni róla. Én nagyon régóta játszadozom mindenféle autóversenyekkel és a Daytona egy olyan név ebben a szakmában, ami már a puszta jelenlétével is kivívta magának azt az elismerést, hogy igazán rosszat ne írjon le róla senki. Tulajdonképpen nincs is benne semmi igazán rossz, csak kicsit nyugdíjas a játék logikája, de szerintem ez tökéletesen belefér a játék hangulatába. Pontosan ugyanolyan látványos és izgalmas versenyeket lehet nyomni ezzel a DC-átirattal, mint bármelyik másik Daytona programmal. Aki viszont a Turismo-féle professzionális autóversenyt szereti, az inkább ne is tegye be a gépébe ezt a lemezt, mert ennek a játéknak nem a valóság pontos szimulálása a legfontosabb összetevője.

A menüpontok jók, a kocsik között némileg válogathatunk és a technikai beállítások is működnek (pontosabban minimálisan befolyásolják a kocsi viselkedését). Egyszóval papíron rendben van a játék, úgyhogy mindenki döntse el magának, hogy akarja vagy nem. Talán egy darab igazán zavaró hiba akad a programban, ez pedig az irányító konfigurálása. Én nem vagyok jóban az analóg kormányozással. Nekem a gombok kellenek, hogy megfelelően érezzem a kocsi irányát, de ebben a játékban ezt nem sikerült konfigurálnom. Minden mást igen. Beállíthattam a kameraállásokat, a sebességváltást, egyszóval mindent, csak azt a fránya kormánykereket nem tudtam rárakni a jól megszokott 4-irányú gombokra. Ez volt az egyetlen igazán zavaró dolog, de szubjektivitását tekintve, nem igazán tartom meghatározónak. Most, hogy átolvastam ez eddig leírtakat, tökéletesen érződik, hogy gyakorlatilag a játékról alkotott véleményem nem megfogalmazható. Jó és tradicionális, de pontosan ebből kifolyólag kicsit bugyuta. Szép és látványos, de pontosan ebből kifolyólag egy kicsit irreális. Mindenki döntse el magának, hogy melyik skatulyába rakja a Daytona 2001-et. Bulijátéknak remek. Magányos, unalmas, fárasztó napokat követő estékre, éjszakákra unaloműzőnek viszont határozottan idegesítő.

Adam











DAYTONA USA 2001

SEGA

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS

VIBRATION PACK, VISUAL MEMORY

✓ A HANGULAT OTT VAN

× EZ A GÉP ENNÉL TÖBBRE KÉPES

7.5 pont

CHARGE'N BLAST

Lassan már közhely úgy kezdeni egy Dreamcast ismertetőt, hogy ismét egy olyan játék kerül bemutatásra, ami először a játéktermekben mutatkozott be, majd idővel követte a Dreamcast változat is, hiszen minden hónapban legalább három ilyen program kerül nagyító alá. Erről sajnos nem mi tehetünk, egyszerűen a japán piacon ennyire sok arcade gép átirata jelenik meg Dramcast-en. Ja, mert ha nem mondtam még a Charge'n Blast is egy Japánban megjelent, japán nyelven kommunikáló anyag. Soha nem jártam túl sűrűn játéktermekbe, de azért a legismertebb gépeket ismerem, viszont a CNB-ről még csak nem is halottam, ezért elképzelhetőnek tartom, hogy kis hazánk termeiben nem található meg az eredeti gép, viszont itt van a DC változat, ami segítségével bármelyik Dreamcast tulajdonos kipróbálhatja, pár éve milyen gépekkel is szórakoztak a ferdeszemű fiatalok iskola után. Lévén, hogy az eredeti játékot (ha jól tudom), még 1999-ben kódolták.

A sztori kicsit már lerágott csont. Idegen szörnyek lepik el a mi – egyébként oly békés – kis világunkat. Senki nem tudja, honnan jöhettek, csak egyvalamiben biztos mindenki. Ha nincs, aki záros határidőn belül megfékezze őket, az emberi "civilizációnak" hamarosan befellegzik. Szerencsére azonban véletlenül akad három különlegesen kiképzett, speciális páncélzattal és fegyverzettel ellátott katona, akik képesek felvenni a harcot a könyörtelenül pusztító idegenekkel. Szóval a játék elején választani kell egyet a három szereplő közül. Mindhármójuk rendelkezik két alapfegyverrel (ezek mindenkinél ugyanazok) a sima rakétával, és a víz alatt hatásos Lock-on Torpedo-val, és egy-egy karakter-specifikus lövedékkel. Ez John Dawn-nál egy háromszoros tűzerejű rakéta, Pamela Hewitt-nél ugyanez csak lézer változatban, míg a színes bőrű Nicholas Woods gránátot kapott. Mielőtt nekikezdesz a játéknak érdemes ellátogatni a beállításokhoz (Options), a nehézségi fokozatot easy-re, a folytatási lehetőségeket háromra és a maximum életerőt százhúszra tenni. Aki túl gyorsnak érzi a célkereszt mozgását, azon is változtathat, szóval állítsatok mindent a legkönnyebbre. Lehet menteni, és egy előzőleg elmentett állást újra betölteni (File Load/Save) Megnézhetitek a különböző játékmódokban elért legjobb idő és ponteredményeket (Ranking), de ha unod már egyedül, lehet ketten is játszani (2P Play Mode). Két egyjátékos mód kapott helyet a korongon. Az első az 1P Play mód, ami a játéktermi változattal egyezik meg. Az emberünk kiválasztása után adott idő alatt, megszabott mennyiségű kredittel (újrakezdési lehetőséggel) kell végignyomni az öt pályát. Igen jól olvastátok, összesen öt pályára tellett a készítőktől, és ha figyelembe esszük, hogy ezekkel limitált időn belül kell végezni, hamar ki lehet következtetni, hogy a teljes program végigjátszása még fél órát sem igényel. Viszont ez a fél óra nagyon keményre sikerült, nekem is csak nagyon sokadik próbálkozásra sikerült végigvinnem a játékot, még jó hogy a DC-be nem kellet pénzt dobálnom. A játékban sajnos az emberünket irányítani csak kis mértékben tudjuk, az L és az R gombokkal oldalazhatunk, ezt akkor kell használni, amikor emberünkön megjelenik a "warning" felirat, ekkor ugyanis pár másodperc múlva megtámadnak minket. Egyébként csak egy helyben állunk és a célkereszt mozgatjuk, minden egyes pályarészen megadott számú idegen, hatalmas rovar, hüllő vagy más förmedvény tör az életünkre, és ezek likvidálása után "görkorcsolyázunk" a következő részre. A szintek végén főellenségek várnak ránk, amiknek először a pajzsgenerátorát kell szétlőni, amíg ugyanis az védi őket, sebezhetetlenek. Minél nehezebb a főellenség, annál trükkösebb helyen van a generátor is. Az irányítás nekem egyáltalán nem jött be. Arról van ugyanis szó, hogy van külön lövés gomb (az A), de minden lövés előtt ki kell választani azt a fegyvert, amit el akarunk sütni (X, B vagy Y gomb), meg kell várni, hogy feltöltődjön az energiacsíkja, és csak utána tüzelhetünk. Akkor is lőhetünk, ha az energiacsík nincs maximumon, ilyenkor viszont értelemszerűen a lövedék ereje is gyengébb lesz. El kell dönteni, hogy az adott szituációban, több gyengébb lövés az optimális vagy egy bázikus erejű. Az is fontos, hogy hol melyik fegyvert használjuk, a víz alatt például a torpedó a leghatásosabb. Látványos dolog, hogy az ellenfeleken kívül lerombolhatjuk a tereptárgyakat is, a városban például az összes felhőkarcolót lebonthatjuk, erről (és még sok minden más információról) a szintek végén kapunk tájékoztatást. A Time Attack mód még az előzőnél is nehezebb, egy élettel kell minél tovább, és minél hamarabb eljutni. Nem egy nagy durranás a játék, de még mindig jobban megéri az árát, mint mondjuk a Boross és Bocskor hangfelvételét tartalmazó korong.

CSIPI M LEE









CHARGE'N BLAST

SIMS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

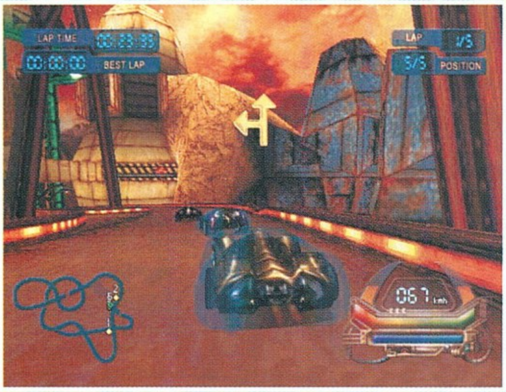
✓ SOK ELLENFÉL ÉS A FŐELLENSÉGEK NAGYON LÁTVÁNYOSAK
× RÖVID, NEHÉZ, KORLÁTOZOTT MOZGÁSSZABADSÁG

5.5 pont

A Pod Speedzone gyökereit talán a régi Snes-es Rock 'n' Roll Racing-nél érdemes keresni, hiszen az volt az első olyan játék, mely főszereplői futurisztikus járgányok voltak. Ezekkel kellett az izometrikus nézetből ábrázolt pályákon versenyezni, és minden eszköz megengedett volt. Menet közben ugyanis különböző turbókat vagy fegyvereket lehe-



tett felvenni, és ezek segítségével lehetett csak győzni a keményebb ellenfelek ellen. Külön jó pont volt, hogy egyszerre játszhatunk ketten is, ami SNES-es azért még nem volt annyira bevált szokás, rengeteg ideig el lehetett vele szórakozni. Fejleszthetted a kocsidat, amihez pénz kelet nyerni, alkatrészeket, új fegyvereket vásárolhattál, és az sem utolsó szempont, hogy igen sok pálya volt a kazettán. Manapság persze már nagyon nem lehetne eladni egy izommetrikus autóversenyt, ezért természetesen a Pod Speedzone már teljesen 3D-ben tündököl, ahogy azt egy 128 bites platformtól elvárjuk. Csak az alapelv maradt a régi, ebben a játékban is futurisztikus járgányokkal, sci-fi-be illő helyszíneken viaskodhatunk az elvtársakkal.



Indítás után a játék készítői egy pár másodperces videóval próbálják meg elkápráztatni a nagyérdeműt, jelzem engem nem sikerült. Komolyan mondom, láttam már olyan céget, akinek a lógóját kirajzolni több időt vett igénybe. A főmenü is késett vagy egy-két évet, akkor voltak "divatosak" ezek a szét és összegördülő menük, amiken mindenféle elektromos kisülések villództak. Nézzük lentről felfelé miből is élünk.

WEB BOWSER: ez egy érdekes dolog, ha jól vetem ki a dolgokat, valamiképp az Internetes Web Bowser CD egyik változata is felkerült a korongra. Ha van előfizetésed, itt rácsatlakozhatsz a hálóra, és mindenféle netes dolgokon babrálhatsz, például megnézheted jött-e e-mail-ed, vagy akár küldhetsz is valakinek, sőt még egy virtuális billentyűzetet is elővarázsolhatsz. Talán ezért is a játék alcíme a Multiplayer Online Racing.

OPTIONS: itt állíthatod be a zene, a hangeffektek, és a motor hangjának erősségét. Személyre szabhatod a joy-odat is, ami sajnos (és ez mostanában egy nagyon rossz szokás) annyiból áll, hogy az öt, előre letárolt gombkiosztás közül kiválaszthatod a neked legszimpatikusabbat. Itt van még a készítők listája is, és a kissé értelmetlen Soft Reset opció, ami mindössze arra jó, hogy kilépj a játékból. A Net Options-t remélem nem kell külön ragoznom. Lépjünk egyet feljebb: Hall of Fame, a különböző pályákon elért leggyorsabb kör, illetve futam eredményei tárolódnak itt.



pod 2

FÜLKÉBE ZÁRT SZÁGULDÁS!

NETWORK: ezen belül kezdheted el a valódi online játékot. Van két játékos mód is, ez a Two Players, csak azt nem értem miért nem lehet egyszerre négyen is játszani.

A sima versenyeket az Arcade menüpont alatt nyomhatod. Először is egy járművet kell választanod (jobb-bal irány), mindegyiknek hat tulajdonsága van feltüntetve (kezelhetőség, turbó, sebesség, fékek, pajzs, gyorsulás), aki akarja, még a színükön is változtathat. Kezdéskor hat kocsi választható, és még kettőt lehet behozni, amennyiben sikerül eredményeket produkálnunk. A legtöbb jármű megpróbál felépítésében hasonlítania nevében szereplő állatra, több-kevesebb sikerrel. Megvan a kocsi, pályát kell választani. Öt szint áll előttünk nyitva, egyedül az Oddrock nevű pálya van egyelőre tiltás alatt. Elképzelhetőnek tartom, hogy ha az összes pályán sikerül nyerned, bejön még egy-két bonusz-autó és pálya de nekem nem volt erőm végigjátszani a programot, meg ez amúgy is csak egy ismertető. Egyébként a pályák elnevezéseinél nagyon megerőltették magukat a fejlesztők és valószínűleg ezért lett a lávás, vulkanikus szint neve a Vulcano, és ezért kereszteltették a kanyonos pályát Canyon-nak stb. Ötletes. A verseny előtt még eldönthetjük, hogy normál módban akarunk-e játszani, azaz gépi ellenfelek ellen, vagy csak a szellemképünk ellen. Simán, vagy a pálya tükörképén, legyenek-e turbók, illetve fegyverek verseny közben. Normál módban három riválisunkkal állunk a starthoz. A grafikai kidolgozás hagy némi kívánnivalót maga után, nem ronda a játék, csak túl sivár a terep, bár ez talán a helyszíneknek tudható be. A beautókázható terület egyébként jó nagy, sokszor többfelé is elágazik az út, csak győzzük kitapasztalni, melyik elágazás a legrövidebb. Vannak hatalmas ugratók, hidak, alagutak, szóval csupa megszokott dolog, semmi olyasmi, amitől eltátaná az ember a száját.





Elvétve találkozhatunk a helyi fauna vadonélő képviselőivel, azonban ők is csak arra jók, hogy fennakadjon bennük a járművünk. Sok helyen le is lehet vágni a kanyarokból, igaz ilyenkor általában a felszedhető cuccoktól is elesünk. Sok jelentősége amúgy sincs nekik, szerintem csak a turbót érdemes gyűjteni (ha jól emlékszem a páncélunkat jelző csík alatt van a turbó csíkunk), és ezt használni, főleg az ugratók előtt. Úgy érzem az egyjátékos mód egyedül arra jó, hogy begyakoroljuk a pályákat, és némi rutinnal vágjunk neki az Internetes játéknak. Szóval a tesztelés alatt egyáltalán nem szórakoztam jól, ez annak köszönhető, hogy az egész játék nagyon középszerűre sikeredett, és rengeteg apró dolog hiányzik belőle, ami arra inspirálna, hogy csak azért is megnyerjem a következő versenyt is.

CSIPI M LEE

POD SPEEDZONE

UBI SOFT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ NAGY PÁLYÁK, SOK ELÁGAZÁSSAL
× AZ ÉRDEKTELENSÉGIG KÖZÉPSZERŰ

5 pont

Sega GT Euro Edition

Altató funkció mellékelve!

Olyan jó nap volt! Járkáltak az emberek, sütött a nap és én épp a fizumért mentem a szerkesztőségbe. Pár órával előbb tudtam meg, hogy az utolsó félévemben csak 3 tantárgyam lesz a főiskolán, úgyhogy semmi sem ronthatta el a kedvemet! A szerkesztőségben a szokásos sürgés-forgás fogadott , majd a Martin közölte velem: itt van tesztelésre a Sega GT Euro Edition. Hüü... Vittem haza a villamoson és alig vártam, hogy elindíthassam a DC-ben a játékot. Rengeteget olvastam róla, hihetetlen jó állítólag a grafikája és a fejlesztők a Sega GT Euro-ra egy új engine-t alkottak, ami különlegesen jól kezeli a fényeffekteket, hiszen rengeteg lámpa és reflektor világít a képünkbe a versenyek alatt. Megfelelő előkészületeket követően leültem a szobámba, behúztam a sötétítőt, majd tudattam a macskával: telepedjen mellém, mert ez még neki is tetszeni fog!



És elindult a játék. Az intró...az intró! Gyönyörű volt. A kocsik kidolgozása szemet gyönyörködtető és olyan pontos, hogy szakavatatlanok filmnek gondolhatták volna az egészet. És akkor eszembe jutott egy reklám mondata, amit pár napja láttam hajnali 3-kor az egyik német csatornán erről a játékról. A reklám azt mondta "Ami máshol intró, az nálunk maga a verseny!" És tudjátok, elhittem. Menüpontok... OK. Nem túl részletesek, de látványra rendben vannak és tartalomban sem volt gigantikus probléma sehol.

És akkor jött a pillanat. A verseny. Forog-pörög a kamera a start előtt. Végigmutatja a környék összes felhőkarcolóját. Egyik gyönyörűbb, mint a másik. Az út szélén látni a táblákon a feliratokat. Amsterdam: 178km. És lassan megjelenik az autó is. Ott áll abban a gyönyörű környezetben és elkezd visszaszámlálni a gép. Izzadt tenyér, feszült tekintet. Pár másodperc és elindulok abban a játékban, amit a DC-s Gran Turismo-ként emlegetnek a készítők és az első kritikusok is.

Zöld! Nyomom a gázt. Semmi. Sebaj...biztos véletlenül rossz gombot nyomok...nem...NEM...ez a gáz! Biztos valahogy nyomom a féket! Nézegetem az irányítót, de még mindig nem látom lassúságom forrását. És akkor, mint novemberi villám, belém hasít a látvány: nézem az ellenfeleket...és...

és..és ők is ugyanilyen lassúak. Ők nem szarakodhatnak az irányítóval! Innentől kezdve egy egyszerű Sherlock Holmes-féle gondolatmenettel levezetem a másodperc tört része alatt a tényállást: Én autóm lassú + az ellenfelek autói is lassúak (akiket nem én irányítok) = a játék lassú. Döbbenet.





Az a szó, hogy lassú nem igazán fedi a valóságot, sokkal inkább használnám "vánszorog" kifejezést, bár ez is túl jóindulatú. Az autók mozgása annyira lomha, hogy olykor-olykor már nézegettem a felső sarokban a kis R-betűt, ami az ismétlést jelenti. Nem tudom eléggé érzékeltetni, hogy mennyire lassú. Nincs rá szó. De, talán van.

AAA jjjáááttéékkk ssseee-
bbbeesssséééggeee vvaaaaall-
laaahhhhooogggyyyy ííííí-
gygggyyyyy éééérrrr-
zzzéééééééééékkkeeellllhhheeett-
tőőőőő aaaaaa lllllleeeeegggggg-
iiiinnnnnkkkkkááááábbbbbb.
lííííírrrrrhhhhhaaaaattt-
nnnnáááámmmmm aaaaazzzzz
eeeeeeegggggéééééééssssssszzzzzz ccccccciiii-
iiiikkkkkkkkkkeeeeeeeetttttt
íííííggggggyyyyyy,,,,, dddddddeeeeeee
uuuuuuuggggggyyyyyeeee tttttiiiiii iiiissssss
éééééééérrrrrrzzzzzziiiiiiittttteeeeekkkkkkk,,,,,
hhhhhoooooggggggyyyyyyyy
eeeeeeezzzzzzzz rrrrrrroooooooohhhhh-
haaaaaadddddttttuuuuulllllllll ffffffff-
fááááááárrrrrraaaaaasssssszzzzzzzzttttttt-
tóóóóóóóóóóóó.



Úgyhogy nem írom a hátralévő részt így. Ijesztő, hogy mennyire lassú a program, pedig elvileg a hardver tudását tekintve nem kéne ilyen cammogósnak lenni mindenek, de valahogy mégis így sikerült. Talán az a bizonyos nagyon szép grafika nyomja rá a bélyegét a sebességre, de ha kipróbáljátok, látni fogjátok, hogy nincs olyan játék, aminek a grafikája annyit érne, hogy ennyi sebességet keljen "adni" érte. Nem is igazán van értelme belemenni a játék többi részébe, mert teljesen játszhatatlan. Menünavigálás miatt pedig még senki nem vett játékot (legalább is én még nem hallottam ilyenről). Felmerülhet bennetek a kérdés, hogy mostanában tényleg ilyen sok értékelhetetlen játék van, vagy csak én hülyültem meg és mindent így lehúzok. Én meghülyültem, de ettől még akadnak bőven értékelhetetlen alkotások. Ezt azért fontos most leszögeznem, mert kaptam egy pár emilt a múlt havi két fociprogram értékelése miatt és mint látjátok ebben a számban is van legalább két vécépapírnak is kevés program. Ha egyszer nem lehet ezt a fránya autót vezetni rendesen és úgy érzem, mintha kézifékkel mennék végig, akkor ezt fogom leírni, még akkor is ha a készítők több év munkát beleöltek volna. Nem olcsó egy ilyen játék és nálunk egyelőre az a jellemző, hogy minden harmadik hónapban tudnak a játékosok venni egy programot. Ha ez így van, akkor viszont talán hasznos, ha egy jó reklám, szép borító és tartalmas intró ellenére meghúzom néha a vészféket egy-egy irományomnál. Most is erről van szó. Innentől kezdve döntsön mindenki magának. Nekem sajnos nem tetszik a játék, bár nem tartom kizártnak, hogy valaki első látásra, mindenféle viszonyítási alap nélkül egészen jónak találja majd a programot. Sőt, kifejezetten hallottam egyik barátomtól, hogy amikor először megvette a DC-t, valahonnan kapott valami demo lemezt hozzá és azon kipróbálva a játékot, nem tűnt fel neki a lassúság. Nagyon ködös ez a Sega GT Europe Edition. De ha másért nem, akkor ezért nem szabad komolyan venni, mint potenciális pénzköltési lehetőséget. Pedig lennének benne autók, lennének benne pályák, van benne gyönyörű grafika, mégis a végső eredmény használhatatlan lassított felvétel, ami mindenre jó, csak adrenalin-növelő autóversenyzésre nem.



Adam

SEGA GT EURO EDITION

SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
VIBRATION PACK, VISUAL MEMORY

✓ SZÉP
× LLLÁAASSSÚÚÚÚ

3.5 pont

EBBEN A JÁTÉKBAN VAN VALAMI!

SONIC ADVENTURE



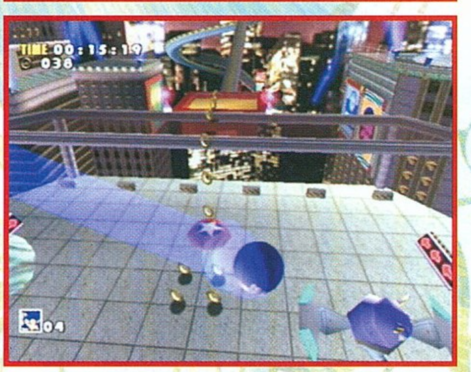


Nézzétek el nekem, de ez a cikk egy kicsit más lesz, mint a többi, amiket szoktam írni, mert egy Sonic játékról nem tudok úgy beszélni, mint a többi anyagról. Mikor játéktesztelő lettem volt egy álmom, nevezetesen, hogy egyszer cikket írhassak egy Sonic programról és ez végre valóra vált! Jó pár éve, mikor a MegaDrive volt a menő, volt hozzá egy olyan platformjáték, ami miatt ezrek vásárolták meg ezt a gépet. Ez volt a Sonic. Ami igazán kiemelte a Sonic-ot a platformjátékok mezőnyéből az a MD technikai lehetőségeit kihasználó grafika, a hihetetlen sebesség, és a rendkívül élvezetes játékmenet volt. Emlékszem, amikor a Sonic megjelent állandóan a TV előtt csüngtem szombat délelőttönként, hátha az 576 TV műsorban mutatnak valamit a játékból. Amikor először megláttam kék sündisznót, amint szélsebesen rohangál a képernyőn rögtön tudtam, hogy ezt a játékot ki kell próbálnom. Aztán mikor végre meg lett a MD-om az első játékok között kaptam meg a Sonic 2-őt és Sonic 3-mat és miután kipróbáltam őket egyből (ahogy a világ legaranyosabb olvasója és a legjobb barátom Szaszkó "Shana" Éva mondaná) belezúgtam a sorozatba. Egyszerűen annyira élvezetem a játékot, hogy meg sem tudom fogalmazni! Aki régen "Sonic-os" volt tudja miről beszélek. Azóta se találkoztam olyan platformjátékkal, ami a közelébe ért volna a Sonic sorozatnak, még a híres Super Nintendón sem Egyszerűen hiányzott és hiányzik belőlük az a fantasztikus sebesség, ami a Sonicot jellemezte. Mekkora vita ment pár éve arról, hogy Mario vagy Sonic a jobb-e, persze nekem egyértelmű a válasz.

Többek között azért is döntöttem amellett, hogy nem várok a PS 2-re, hanem veszek egy Dreamcastot, mert megjelent hozzá az első Sonic játék, a Sonic Adventure. Kb. a gép megjelenésével egy időben jött a stuff tehát már nem számít újnak, de mindenképpen érdemes szólni róla pár szót. Nagyon kíváncsi voltam, hogy DC-re sikerül azt a hangulatot átírni, ami a MD-os sorozatot jellemezte. A választ nem merem egyértelműen kimondani, helyette inkább elkezdem a játék elemzését.







MI VÁLTOZOTT A MEGADRIVE-OS IDŐK ÓTA?

Rengeteg minden. Ahogy az a DC-től elvárható, az egész játék divatos 3D-s külsőt kapott. Grafikailag pedig méltán mondhatjuk, 128 bites színvonalon van a játék, még akkor is, ha a Sonic Adventure már lassan két éves. A történet a régi, újra Dr. Robotnic-ot kell legyőzni, aki újra világuralomra akar törni.

A pörgős intró után a főmenüben találunk néhány érdekes pontot. Az Options-szel a beállításokat végezhetjük el. A Trial-lel kipróbálhatjuk a már bejárt pályákat. Az Adventure-rel indíthatjuk a játékot. Először szereplőt kell választani, ami azt jelenti, hogy a játék elején mindenképpen Sonic-kal kell, hogy legyünk, mivel a többiek (Tails, Knuckles, Amy, Big, E-102 "Y") csak később lesznek választhatók, ahogy a történetben haladunk előre. Fantasztikusan jó érzés volt Sonic-kal újra száguldozni, gyűrűket szedegetni. Ráadásul az első pálya után, miután megmentettük Tails-t, ő is ott fog utánunk jönni és ugyanazt csinálja, mint amit mi Sonic-kal, akárcsak a MegaDrive-os időkben. Nagyszerű! Sajnos azonban az első pálya után rá kellett jönnöm, hogy a készítők túl sok kaland elemet vittek a játékba és ez egyáltalán nem jellemezte a Sonic-ot. A pályák végeztével egy városba kerülünk, ahonnan a pályák nyílnak, sőt a metróval át lehet utazni egy másik helyre és újabb pályákat lehet felnyitni. Ezeken az összekötő részeken gyakran kell tárgyakat használni és gondolkodni azon, hogy hogyan is kell tovább menni. Néha az sem egyértelmű hova kell menni, ilyenkor még a fénylő pontok sem segítenek (ezek adnak tanácsokat). Ezzel viszont megakadunk a játékban és ez, tekintve, hogy egy Sonic játékról beszélünk nagyon idegesítő. A túlerőltetett kaland rész miatt megszakad az a pörgős folyamatosság, ami a Sonic-ot jellemezte, szerintem nem kellett volna ennyire erőltetni ezeket a kaland elemeket, inkább több pályát kellet volna készíteni. Én sokalltam a párbeszédek és az átvezető jelenetek hosszúságát is, sokkal rövidebbek is lehetnének. Szerencsére, ha Sonic-kal vagyunk a pályákkal nincs gond. Ugyanolyan gyorsak, mint régen, nagyon jó érzés volt látni a visszatérő elemeket a régi részekből, például a 360 fokos loop-okat vagy a szétüthető TV-ket, amikben a bonusz cuccok vannak, de említhetném azt a hihetetlen sebességet, hogy szinte már nem is tudjuk, hol vagyunk a pályán. Engem a szintek közül nagyon sok emlékeztetett a MD-os Sonic 2 helyszíneire. Ezt baromi jó volt látni, és nagy ötlet volt a készítők részéről, hogy ennyire visszanyúltak a kedvenc Sonic 2-őmhöz és onnan vették pályák alapötletét. Például visszatér a kaszinós pálya, ahol flipperezni is lehet. Nincs is semmi baj a pályákkal egészen addig, amíg a régi klasszikus szereplőkkel (Sonic, Tails, Knuckles) vagyunk. Az új karakterek ugyanis botrányosan rosszak lettek szerintem! Egyébként minden karakter eltérő tulajdonságokkal és képességekkel rendelkezik, erre most nem térek ki külön, mert aki ismeri Sonic-ot az biztos tudja, aki meg nem az nézze meg az Options-ben és Instuction-ben az irányítást. Sőt még a történetük is különbözik, a teljes sztorit csak akkor ismerjük meg, ha mindenkivel végig megyünk a játékon, mert mindegyik szereplő teljesen egyéni történettel rendelkezik, amely azonban szorosan kapcsolódik a fő-sztorihoz. Sonic-kal egyértelmű mi a pályákon a feladat: a lehető legkevesebb idő alatt eljutni a pályák végégig és kiszabadítani a foglyul esett álatokat. Tails-szel már más a helyzet, vele le kell hagyni hol Sonic-ot, hogy Robotnic-ot a pályákon. Knuckles, a régi nagy ellenség bőrébe bújva kristályok darabjait kell megtalálni és összeszedni. Velük tehát nagyszerű volt menni, de az újak szerintem nagyon nem illenek bele az eddig megszokott Sonic mítoszba. Az első szereplő Amy, aki tulajdonképpen nem is új, mert egy régi MegaCD-s részben szerepelt. Borzasztó lassú és idegesítő a stílusa. A régiek után játszani olyan érzés vele, mintha egy Dodge Viperből átülnénk egy Trabantba. Ugyanez érvényes Bigre a nyúlra is, nagyon gyenge szereplő. E102 "Y" még egész használható, de akkor sem az igazi. Inkább Sonic-nak, Tails-nek és Knuckles-nek kellett volna több pályát írni és elhagyni ezeket a karaktereket. Nagyszerű dolog viszont, hogy sok-sok aljátékot játszhatunk menet közben, a flippertől a snowboardon át egészen a repülős lövöldözésig, sőt egészen a VMU-s Chao nevelésig van itt minden. Ezeket az aljátékokat aztán a Trial menüben újra meglehet próbálni.

ÉRTÉKELÉS

Vegyes kép alakult ki bennem a Sonic Adventure-ről. A klasszikus szereplőkkel fantasztikus volt játszani, visszajött a régi "sonicos" érzés. Szerintem azonban túl sok kaland elem a rengeteg párbeszéd és hulladék új szereplők nagyon sokat ártottak a játéknak. Sajnos hiányzik egy-két fontos dolog, például nem lehet átváltozni Super Sonic-ká, azontúl szerintem nagyon könnyű a játék és rövid is. A grafikáról már ejtettem szót, nagyon jó és ugyanez érvényes a fergeteges zenékre is. Jó játék a Sonic Adventure, talán az egyik legjobb platform-cucc a gépre, bár szívem szerint csak 7.5-öt adnék neki. Csak a régi részek iránti tisztelet miatt kap ennél többet. Jó hír, hogy már megérkezett a szerkesztőségbe egy demó a SA2-ből, amelybe a készítők ígérete szerint sokkal kevesebb kaland elemet raknak és visszatérnek a régimódi játékmenethez.

Veres Miki

SONIC ADVENTURE

SEGA/SONIC TEAM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ SONIC JÁTÉK, A RÉGI SZEREPLŐKKEL NAGYON ÉLVEZETES
× AZ ÚJAK VISZONT ROSSZAK, SOK A KALAND ÉS A PÁRBESZÉD

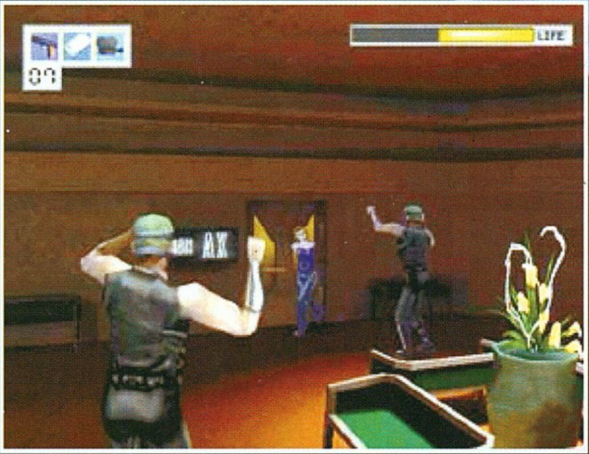
8 pont

UNDERCOVER AD 2025

BŰNÖZÉS LESZ A JÖVŐBEN IS!



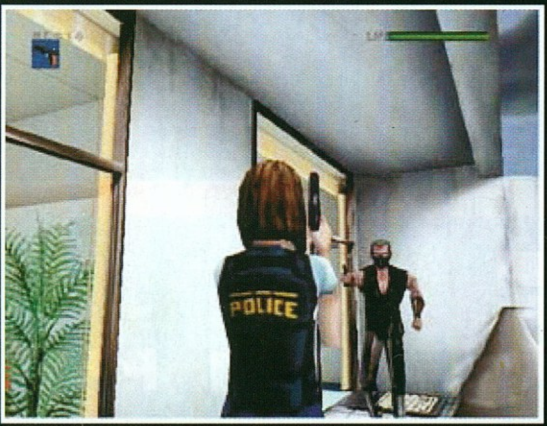
Amikor először kezdtem el játszani az Undercover AD 2025 Kei-jel, csodálkoztam is, hogy jé, a Dreamcast-em Playstation lemezeket is le tud játszani? Gyorsan ki is kaptam a CD-t a gépből, de rögtön rá kellett jönnöm, hogy nem én tettem be rossz lemezt a gépbe, és még csak nem is a DC-mel van a baj, ez a játék tényleg ennyire átlagon aluli színvonalú. Mind a grafikai kidolgozottság, mind játszhatóság terén valami olyan szemetet sikerült alkotnia a Pulse Interactive-nak, amihez hasonlót sem tapasztaltam még Dreamcast-en, és erre az sem mentség, hogy a játék nem épp mai darab, több mint egy éve megjelent már a felkelő nap országában. Pedig az elején még minden olyan jól indult, még renderelt videóval is megörvendeztettek engem a készítők, bár tartalmilag ez is elég beteg volt. Ezt csak azért írom, mert DC-n mára már bevett szokás, hogy videók helyett a játék grafikájával mutatják be a történéseket, ami tudvalevő sokkal olcsóbb, mint videókat készíteni. Kár, hogy a játék kidolgozására már nem fordítottak ennyi energiát. A stuff egyébként egy 3D-s mászkálós-akció játék, emberünket hátulról látjuk, annyiban azért a Resident-es hagyományokat követi, hogy minden egyes szoba előtt, az ajtónyitáskor tölti be a következő helyszínt. A főszereplő egy rendőr csajszi, Kei, és kollégája, akihez gyengéd szálak is fűzik Bei (értelmes nevek), aki egyébként az első szint végén meg is hal. Kei-nek van még egy macskája is, aki folyton követi gazdáját, és Kei rajta keresztül tudja tartani a kapcsolatot a rendőrséggel. A játék egyébként nem egy horror játék, inkább akció, zombikat se várjon senki, mert csak sima hagyományos emberi ellenfelekkel lesz dolgunk.





A rendőrség riasztás kap a város egyik előkelő hoteljéből, és minket küldenek a helyszínre, hogy nézzünk utána mi a balhé. Arról, hogy valójában mi is a játék cselekménye sajnos nem szolgálhatok érdemi információval, lévén, hogy az egész játék japánul beszél, és japánul írja ki a feliratokat is. Persze ahhoz azért nem kell japánnak lennem, hogy rögtön észrevegyem, mennyire "gagyi" próbálkozással állunk szemben. Kezdjük csak a legalapvetőbb hibákkal. Grafika: pixelesek a tereptárgyak, a szereplők, a textúrák. A fényeffektusokat úgy oldották meg, hogy egyszerűen világosabbra színezték a terep azon részét, amit "fény" ér, sehol egy valódi fényforrás, árnyéka pedig semminek – még a szereplőknek – sincs. Az emberek kidolgozása is hagy némi kívánni valót maga után, motion captured mozgásokról talán a készítők még csak nem is hallottak, emberünk idétlen bábu módjára mozog. Tudjátok, mint a Lego-bábuk, pl.: emberünknek futás közben csak a két keze kalimpál. Irányítás: na ez a másik katasztrofális dolog a programban. Irányt változtatni haladás közben szinte lehetetlen, ezzel ne is próbálkozzunk, inkább álljunk meg egyhelyben, és utána forduljunk. Igaz ilyenkor viszont a kamera van fáziskésésben, néha másodperceket is kell várni arra, hogy a hátunk mögé kerüljön, ez pedig sokszor az életembe került. De már maga a haladás és a megfelelő fordulási szög belövése is egy külön tortúra. Így persze célozni sem egyszerű dolog. Egyébként az irányítás elég egyszerű. Az X-szel vehetjük elő, illetve tehetjük el a fegyverünket. A fegyverhasználat az R. Az L folyamatos nyomva tartása mellett oldalazhatunk, illetve oldalra ugorhatunk. A B-vel leguggolhatunk, a B+Előre pedig a bukfenc. Az Y-nal belső nézetre válthatunk, aminek nincs sok értelme, mert körbenézelődni így sem tudunk, bár nincs is miért, mert a fontosabb tárgyak, mint a Resident-ben, csillogásukkal hívják fel magukra a figyelmünket. Van még egy 180 fokos fordulás is, ez a Le+L. Ja, és az A az akciógomb, ezzel tudod az ajtókat kinyitni, tárgyakat felvenni, stb. A Start menüben a következő lehetőségek állnak a rendelkezésedre: először is a fegyverek között válogathatsz. Összesen 7 fegyvert lehet szerezni a játékban, pl.: UZI, SPAS-12, viszont a lőszerrel nagyon spórolni kell, mert elég keveset találni belőle. Erről jut eszembe valami. Ha esetleg sikerül kilőni az ellenfelünk kezéből a fegyvert, vagy pisztollyal támadunk olyan rosszfiúkra, akinél nem lőfegyver van, a tag megadja magát. Ilyenkor likvidálhatjuk is, de ha meghagyjuk az életét, általában cserébe lőszert kapunk tőle. A fegyverek alatt a tárgyaink találhatóak, innen használhatjuk az elsősegélycsomagjainkat, (amiket egyébként okosabb, a főellenségekre tartogatni), és a különböző használati tárgyainkat is. Nagyon fontos, hogy a zárt ajtóknál is ebből a menüből kell a kódkártyákat használni. Alatta van a CAT opció, innen a macskával léphetünk kapcsolatba, tanácsokkal és információkkal lát el minket – gondolom. Utána jön még a memóriakártya (bárhol menthetünk), és az általános beállítások. Ha valaki végigszenvedi, a RE hasonlóan a gép itt is értékeli a teljesítményünket, A ranghoz az összes fegyvert be kell gyűjteni, és 4 óra alatt kell végezni a programmal. Sokkal többet erről a játékról nem lehet elmondani, de nem is érdemes. Ha valakit nem riaszt el rögtön a gyenge grafika és irányítás, majd elmegy a kedve attól, hogy az irányítás és a kamerakezelés miatt bármelyik ellenfél kinyírhat, ráadásul a lőszer is pillanatok alatt elfogy. Mindenesetre a cég feladta a vetélytársaknak a leckét, kíváncsi vagyok ki fog ennél igénytelenebb játékkal előállni.

CSIPI M LEE



UNDERCOVER AD2025 KEI

KOEI/PULSE INTERACTIVE

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	SIRALMAS

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ EZEN MÉG GONDOLKODNOM KELL
× ILYEN KIS HELYRE NEM FÉRNE KI MINDEN NEGATÍVUMA

2 pont

EVIL DEAD

Tavaly az E3-on én is ott álltam a tömött sorban, ami Bruce Capbell, alias ASH asztalánál kígyózott – tudniillik autógrammot osztogatott a lelkem. Tudjátok, ő az Evil Dead filmek főszereplője, és most már a HAIL TO THE KING című DC játéké is. A progi PS verzióját a múlt hónapban teszteltük, és ha jól emlékszem talán csak az irányításával és a nehézségével volt bajunk. Nos, a DC verzióban is van intró, van szép grafika (sőt, ez a program csak 1 CD-n jött ki) és az irányítást is megfelelőnek találtam. Talán ebből adódóan nem is annyira nehéz a játék, mert hát nincs annál idegesítőbb, amikor az ember azért szív egy programban, mert nem boldogul kontoroller és a képernyőn látható főhős összehangolásával.

Az ED eléggé Resident-beütésű. Mászkálunk a helyszíneken, keressük a továbbjutáshoz szükséges tárgyakat és a szó szoros értelmében aprítjuk az ellenfeleket. Fröcsög, sőt ömlik a vér, de hát egy Evil Dead sztoriban azt hiszem ez a minimum. A baj talán csak az, hogy irtózatosan sok ellenféllel kell megküzdeni, talán túl sokkal is! Szinte alig lesz 5-10 másodpercünk, amikor nem tör ránk valamilyen dög a pokolból, sőt, a program nem szégyelli magát és ugyanazon a ponton képes 4-5 dögöt is megjeleníteni.

Az ED grafikája, főleg a háttereket tekintve gyönyörű! Minden mozog a háttérben: a házban a függönyöket lengeti a szél, az erdőben az ágak hajladoznak. Nagyon félelmetes és hangulatos az éjszakai erdő! Ash is jól néz ki, de az animációja kissé szegényes. Egyedül az ellenfelekkel volt bajom, mert kissé komikusan mozognak. Mindenesetre a DC játékok között az ED elég jól megállja a helyét!





8.5 pont

TEST DRIVE V-RALLY (V-RALLY 2)

A V-Rally 2 egy ideig a Playstation legjobb rallyjátéka volt. Érthető módon elkészítették Dreamcastra is, de betöltés után már az intrón láttam, hogy itt valami nem stimmel. Tudom, hogy a DC CG filmjeinek minőségét valahogy nem mindig tudják jól belőni, de azért ez a "kockás" látvány kissé elkeserített.

A VR2-t akár négyen is nyomhatjuk egyszerre, ami a program egyik legnagyobb erőssége. A választható kocsik között ott van az összes jelenleg futó márka. Én itt a kocsiválasztó képernyőn egy kicsit elkuncogtam magam, ugyanis a grafikára tökéletesen jellemző a legtöbb Dreamcast-os játék gyerekbetegsége: túlzottan PC-s hatása van. Olyan, mintha egy alap kocsi-vázra ponyva-szerűen feszítenék rá a híres kocsik skinjeit, így mindegyik majdnem ugyanúgy néz ki kerekded formáikkal. Talán csak a Subaru Impreza lóg ki a sorból, nem csodálom, hogy a legtöbben azt választják.

A kismillió választó- és beállító-képernyő után végre jön a játék. Hatféle nézetből vezetheted a kocsit. A látvány igen kellemes, szép a táj, többnyire pofásak a kocsik (eltekintve attól, hogy túl kerek mindegyik). Addig nincs is baj, amíg rá nem taposol a gázra. Ha belső nézetből játszol ugyanis olyan, mintha gyorsított felvételt néznél, és megőrülsz a pilóta idegbeteg kormányrángatásától. A külső nézettel meg az a baj, hogy irányíthatatlan a kocsi és 2 centivel a talaj fölött csúszkál, mintha non-stop tükörjégen menne. Egyedül abból a "saját" nézetből játszható a program, amikor belül vagyunk és semmi sem látszik a képernyőn a kocsiból, de még így is idegesítően csúszkál a gép. Hihetetlen, hogy ezt ennyire el tudták szúrni a kellemes PS verzió után!





7.5 pont

RIVAL SCHOOLS 2

Ezek a szerencsés japánok már megint kivételezett helyzetben vannak! Nem elég, hogy már több mint egy hónapja nyomhatják a japán iskolák bandáinak harcát bemutató 3D-s verekedős progit, a Rival Schools 2-t, de lehet, hogy mi egyáltalán nem is fogjuk majd PAL verzióban kipróbálni, mert ki sem jön Európában. Gondolom mondanom sem kell, hogy ezt a verekedős játékot is a CAPCOM adta ki, de hát a DC Leltár rovatot már régóta az ő játékaik uralják.

Az első rész Playstation-re jelent meg és elég sikeres volt, habár a Tekkent azért nem fenyegette a trónján. Most ez az új rész egy csomó újítást tartalmaz az elődhöz képest, a dolognak csak annyi szépséghibája van, hogy a szöveg leginkább csak japán betűkkel van írva, így egy csomó mindent nem fogunk érteni belőle. A Story mód párbeszédeit biztosan nem, de azt hiszem, hogy a menüben is egy csomó érdekes opció megfejtetlen marad majd. Ilyen például a NEKKETSU NIKKI mód, ami egy táblás társasjátékhoz hasonlít. Sajnos a japán nyelv miatt játszhatatlan.

Ott vannak viszont az Arcade, Versus, Training, Tournament és League módok, amikkel azért el fogunk boldogulni. Mint mostanában minden hasonló anyagban, ebben is több szereplőt kell választanunk, akik egymás után kövétik egymást a bunyókban.

A játék grafikája kicsit egyszerű, nagyon letisztult. Követi az első rész hagyományait. Nagyon szépek a hátterek. Elég gyors az animáció, de még nem zavaróan. Érdekes stílusban küzdenek a srácok és látványosak a speciális támadások. Folyamatosan üvöltöznek és sikítoznak a szereplők a bunyók során, közbe a tipikus tingli-tangli manga zene szól. El lehet vele szórakozni, és csak a japán nyelv miatt nem adtam neki többet!





6.5 pont

ECW ANARCHY RULZ

Nem vagyok pankrációrajongó, de minden fokszájon forgó fikázás ellenére tetszik a sportág. Amikor megláttam az ECW ANARCHY intróját baromira ráizgultam a játékra! Iszonyatosan komoly videó volt összevágva halálosan dögös csajokkal és fazon pankrátorokkal, behaltam a zenétől és a látott nyaktörő mutatványoktól, azt hittem, hogy ezt a játékot én többet le sem fogom tenni. Nem is hittem, hogy ez az ECW ennyire menő ága a pankrációnak, én még a WWF-nél és a WCW-nél tartottam.

Aztán jött a főmenü, és megint nem hittem a szememnek. Ezt a képet nem rajzolták, hanem ráhányták a képernyőre, ráadásul a sarokban egy olyan pixeles valami forgott, amit talán még C64-en sem láttam.

Jött a szereplőválasztás. Hát, ott voltak az intróban látott fazonok mind, fényképpel, természetesen az egyik nagymellű bombázót választottam, ellenfélnek meg egy szőke macát – kíváncsi voltam egy vérbeli csajbunyóra.

A játék grafikája...arra nem találok szavakat! Mintha egy 15 évvel ezelőtti programot látnék úgy átültetve Dreamcastra, hogy minden maradt a régi (színek, animációk, hátterek), egyedül a pixelek lennének elmosva. Iszonyatosan hulladék, ahogy kinéznek a figurák – választott csajaim visszataszító férfiasszony jelmezben pózoltak a ringben, amely köré egy koromfekete háttér van kifeszítve. Ezelőtt a feketeség előtt 15-20 foghíjasan üldögélő néző ráz mindenféle idióta táblákat. Kiábrándító. Ja, és a figurák is majdnem ugyanazok, csak a fejük van kicserélve. Itt ki is kaptam a lemezt a DC-ből, hogy a további esetleges maradandó lelki sérüléstől megkíméljem magam.





1 pont

AQUA GT

Jómagam soha nem rajongtam az olyan versenyjátékokért, amelyekben gyakorlatilag "szimulálhatatlan" sportágakat igyekeztek favorizálni. Az egyik ilyen a motorcsónak versenyzés. Aki életében egyszer már ült sport motorcsónakban (hála a jó Istennek és az Endrének nekem már többször is volt alkalmam a Dunán egy dögös Scarabbal száguldani), az tudja, hogy azt az érzést nem igen lehet visszaadni egy programban. Nem is hajó mozgatásával van a fő baj, hanem a vízével, ami egy olyan képlékeny közeg, amin a közlekedés leginkább a káoszelmélethez hasonlít. Nos, az Aqua GT az eddigi próbálkozások közül még a legjobban sikerült! (De még mindig ne gondolja senki, hogy a valódi motorcsónakozáshoz vajmi köze is van!)
Ha ezt a tényt, hogy a vizet élethűen szimulálni szinte lehetetlen (kíváncsi lennék, hogy ha a verseny egy csatornában folyik, akkor a falról visszacsapódó hullámok által keltett hatást hogyan számolja ki a gép, és akkor még a többi hajó keltette és a visszacsapódó hullámok találkozásánál fennálló erőkről még nem is beszéltem), akkor egy jó játékkal állunk szemben. Jó versenyjátékkal, melyben motorcsónakok a főszereplők. A grafika nagyon kellemes, az irányítás barátságos. Nem fogsz már az első kanyarban felkenődni a partra, mert a kanyarokat igenis elég jól be lehet venni. Nem sodródik ok nélkül a hajó, annyit fordul, amennyit húzod a kart. Ha a legtöbb autós cuccal ilyen kellemesen lehetne szórakozni, sokkal előrébb lennénk! (Fejlesztők, tessék kilopni az irányító rutint...)

MAXIMUM POOL

Réges-régen sokat jártam biliárdozni, többek között az 576 KByte legendás főszerkesztőjével, Zolee-val is. Akkoriban nagy divat volt ez a sport, minden kocsmában és zugban volt egy asztal. Abban az időben sok játék is érkezett a témában, főleg Playstation-re. Ha jól tudom Dreamcast-ra ez az első biliárd játék és gondolom, hogy a rajongók kitörő örömmel fogadják megjelenését. Főleg ha azt mondom, hogy a Maximum Pool egy jó cucc! Mondjuk nagyon nagy marhának kell lenni ahhoz, hogy egy programozó és egy tervezőbrigád egy ilyen hálás témát elcsesszen (a sok tényleg nagysikerű elöd után), de hát volt már erre példa a játéktörténelemben...
Az MP-t akár Interneten is nyomhatod, habár ez itt Magyarországon nem olyan csábító lehetőség. Sokkal érdekesebb viszont, hogy normál offline módban HÉT féle biliárdot űzhetsz, köztük a Snookert is. A létező összes hivatalos szabályrendszer megtalálható, ami a biliárd rajongók számára gondolom jó hír. (Ha valamelyikkel nem lennél tisztában, kérhetsz szabályismertetést, amit évek óta hiányolok az efféle programokból.)
Választhatsz nehézségi szintet, majd ellenfelet (mindkettő lehet CPU is, ha demót akarsz nézni!), akinek a tudásszintjét is állíthatod. Ezek a karakterek nekem kissé komikusnak tűntek – főleg Buddy, a kutya (?) – de hát tök mindegy, hogy ki ellen játszol, lehet akár Lenin elvtárs szelleme is, nem? A játék grafikája funkcionális szempontból tökéletes, ugyanis tényleg átlátható az asztal anélkül, hogy negyed órát bíbelődnél a kamerával minden lökés előtt – sok játék elvérzett már emiatt az értékelésnél! Két napos tesztelés után szinte SEMMI hibát nem találtam a játékban. Kötelező darab, ha szeretsz biliárdozni.

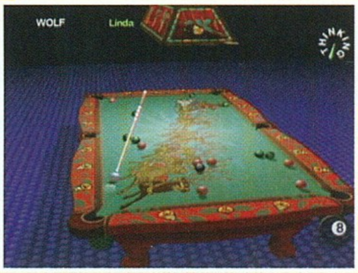
SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING

Itt a DC Leltárban már egyszer kifejtettem, hogy vannak "szimulálhatatlan" sportágak. A másik problémás kategóriába azok a sportok tartoznak, amik technikailag ugyan szimulálhatók, de csak maroknyi embernek adatik meg, hogy életében akár egyszer is kipróbálják őket. Így aztán a fene tudja, hogy az a játék most élethű-e vagy nem. Ilyenkor az ember csak arra tud támaszkodni, hogy játékosbarát-e a program, vagy sem.
Itt van mindjárt a Crave legutolsó motoros-szánkó szimulátora, a Sno Cross. Én tudom, hogy a hó csúszik, de hát az a frányа motoros szán arra van tervezve, hogy ezen a csúszós közegen közlekedjen. Magyarul valamennyi tapadásnak azért kell lenni, mer ilyen erővel akár szingó-gumis kempingbiciklivel is lehetne a havon közlekedni! Nekem a játékban kezdetben két métert nem sikerült arra mennem, amerre akartam, és el sem tudtam képzelni mennyi gyakorlásra lenne szükség ahhoz, hogy egyáltalán arról álmodozhassam: egyszer talán utol tudom érni a többieket. Gyakoroltam, gyakoroltam, na, akkor már tudtam normálisan menni, de akkor meg a pályák vonalvezetése tett tönkre – néha olyan szűk és olyan hajtűkanyarjai vannak, mintha valaki direkt szívatni akarta volna szegény szánkósokat.
A grafika korrekt. Semmi extra, de nincs bajom vele. A zenék elég dögösek, tetszettek. Ami viszont igazán bejött, hogy a többi játékos is oltári nagyokat bénázik (jössz a kanyarban ezerrel, erre az egyik pali derékig bent van az erdőben, a másik meg a szánkó mellett szinyel a hóban). Nem olyan rossz cucc!

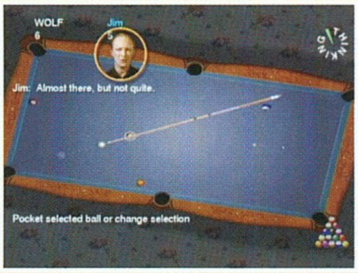
DISNEY'S DINOSAUR

A Disney Dinosaur című filmje, ha jól emlékszem egyáltalán nem aratott zajos sikert a mozikban. Érdekes, mert a kölykök szokták komálni a Disney meséket, lehet, hogy már elegük volt belőlük, esetleg a Pokémon mindent elsöprő sikere volt a baj okozója? Mindenesetre a játék Playstation-re sem fogyott túl jól és ha jól gondolom a Dreamcast eladási statisztikákat sem döntögeti. Egy ideg, talán a Jurassic Park idején még érdekes volt ez a sok dinoszaurusz de mára már mindenkinek elege lett belőlük.
A játék teljesen semmitmondó. Egyszerű 3 dimenziós mászkálós/ügyességi cucc, ami a fiatalabb korosztály számára készült. A baj csak az, hogy stílusából adódóan sokkal jobban ki lehetett volna használni a Dreamcast erős hardvere nyújtotta lehetőségeket. A figurák nagyon aprók, a scroll akadozik és a látvány is igen lehangoló, a figurák elvesznek a velük megegyező színű háttérben. Ha ezt a játékot gyerekeknek szánták, akkor legalább jó nagy böszme szereplőket kellett volna csinálni, hogy ráizguljanak a kicsik. Csak menni kell a pöttöm dínókkal, menekülni az üldözők elől, kőtorlaszokat széttörni, vagy egy aprócska ősmadárral repkedni egy kanyonban. Marhaság az egész, tisztán látszik, hogy csak azokról akarnak lehúzni még egy kis pénzt, akik megnézték a gyerekeikkel moziban a filmet. Van a programban egy Enciklopédia opció is, ahol a filmben/játékban látott dinoszauruszokat lehet közelebbről megismerni.

Martin








8 pont | **9 pont** | **7 pont** | **4 pont**

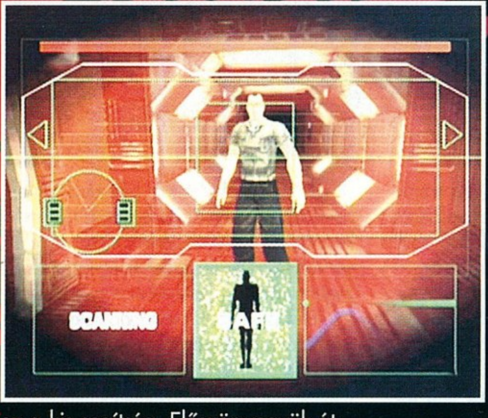
Már megszokhattuk, hogy a sikeres játékokat előszeretettel klónozgatják a cégek. Ha egy stílusban valami nagyon befut nem sokkal utána hasonló stílusú programok garmadája érkezik. Ott van például a Final Fantasy PS-en, amely megjelenése után csak úgy özönlöttek és jönnek ma is az RPG-k. Vagy stratégiai játékoknál a C&C (hány stratégiai játék jelent meg PC-n utána?), az ember-szimulátoroknál a Doom és Quake, amelynek a másolatai ma is folyamatosan érkeznek. A Resident Evil is hasonló sorsra jutott PS-en már régen, és DC-n is érkeztek a klónok. Dreamcaston ma minden kétséget kizárólag a legjobb horror kalandjáték a RE: Code Veronica, tehát ha valaki ennél jobbat akar csinálni, nagyon kösse fel a gatyát. Rátérve a mostani témára a Carrier-re, a játék készítői lesem tagadhatnák, hogy honnan vették a játék alapötletét. Természetesen a RE volt az alap. Hasonlóan horrorisztikus történet, hasonlóak a zombik, tehát minden adott lenne egy jó játékhoz. Igazán még nem mennék bele a tesztelésbe, inkább a történetet jellemezném egy kicsit.

ÉSZAK ÉS DÉL

A XXI. században a világ két részre szakadt. A globális felmelegedés miatt a világ déli része tragédiák során ment át, mint az éhezés, energiaválság stb. Ezzel szemben Észak meggazdagodott, kis túlzással (Délhez képest) tejjel-mézzel folyó Kánaánná vált. Ez persze nem tetszett a délieknek, ezért hamarosan kitört a fegyveres konfliktus. Délen létrejött egy terrorista szervezet, amelynek célja Észak elpusztítása és terrorizálása. 2023-ban Észak megépített egy szuperrepülőt, a Heimdalt, aminek Észak védelmét kellet szolgálnia. Ez azonban valami rejtélyes balesetet szenvedett. Az események kiderítésére a helyszínre küldenek egy kommandós csapatot. A történet kezdetén a főhős épp egy hadihajó felé tart helikopterén ám meglepetésére a hajó védelmi ágyúi ellenük fordulnak. A helikopter lezuhan és csak véletlenen múlik, hogy túléli. A hajót titokzatos módon elárasztották a zombik, így magunkra maradunk. Nos kb. ennyi derül ki az egyébként harmatgyenge intróból. Ott vagyunk a hajón, körülöttünk zombik és az egyik barátunkat is megszabadítják a fejétől.

A JÁTÉKRÓL

A Carrier egy 3D-s horror akció-kalandjáték, mint ahogy azt már írtam, teljesen a Resident sorozatról mintázták. Ugyanúgy külső kameranézeteket használ az anyag, sőt még az irányítás is ugyanaz. Mindazonáltal szerintem a Carrier még csak meg sem közelíti a RE színvonalát. Grafikailag annyira elmarad a játék a Code Veronica-tól, mintha nem is ugyanarra a gépre készült volna a két program. Végig olyan érzésem volt, hogy a Carriert PlayStationtől írták át Dreamcastra. Ez a játék ugyanis teljes mértékben úgy néz ki, mintha nem is DC-re készült volna, hanem PS-re, leszámítva, hogy pixeleket nem láthatunk. A szereplők szörnyen kevés poligonból épülnek fel, a zombik inkább ficsúroknak néznek ki, mint félelmetes lényeknek. Maga a háttérgrafika sem egy nagy szám, ennél DC-n sokkal szebbet is láttam. A játékmenet kapcsán semmi újdonságot nem hoz a játék, tiszta RE az egész. Azaz haladunk előre a történetben, tárgyalkat veszünk fel és használunk a megfelelő helyeken, közben megölünk mindenkit. Persze azért nem ilyen egyszerű a dolog, de így lehet a legegyszerűbben összefoglalni a lényegét. Igaz a kissé erős kritikám ellenére a Carrier nem egy rossz játék, bár kétségtelen, hogy sok apró hibája van.









MINDEN KEZDET NEHÉZ...

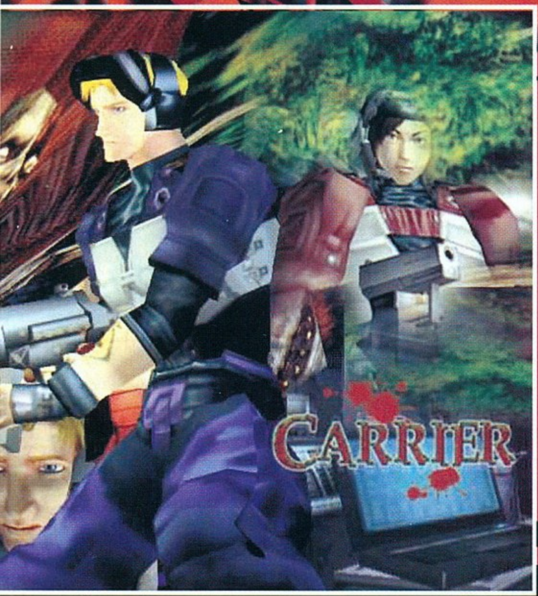
Martin külön kérésére most a játékkal szeretnék foglalkozni, pontosabban csak a kezdésben szeretnék segítséget adni. Teljes végigjátszásra nincs hely, de a kezdetekhez jó lesz ez a kis segítség. Először vegyük át az irányítást. Az analóg karral mászkálunk, ha szokatlan lenne, akkor a D-Paddal is lehet, ilyenkor az X-szel tudunk futni. Fegyvert váltani az L-lel lehet. Lőni a R+A-val tudunk. Az Y a térkép, ami elég fontos. A Strattal lépünk a menünkbe, ahol a szokásos dolgokat találjuk. Játék közben próbáljatok meg minél többet spórolni a lőszerrel. Kezdetben a pisztolyon kívül lesz nálunk egy elektromos fegyver is, de az nem az igazi. Az energiánkat csakúgy, mint a RE-ben a menün kívül a memóriakártya kijelzőjén is láthatjuk, így könnyen nyomon lehet követni, ha valami baj van.

Nos, miután Leonard barátunk szó szerint elveszti a fejét, öld meg a zombit. Itt ebben a szobában most nem lehet semmit sem tenni, tehát lépj át a másikba (ajtót nyitni, tárgyat felvenni az A-val lehet). Mássz fel a lépcsőn és menj be a szobába. A kisebb folyosó végén egy újabb ajtó vár, menj be. Egy rejtélyes folyosón vagy, izgalmas zene szól, szaladj végig a folyosó végére és lépj be az ajtón. Egy nagyobb helyszínen vagy sok-sok ajtóval. Mindjárt az első ajtó (A-3) zárva van, kicsit később lehet kinyitni. Kocogj tovább a következőhöz, ám sajnos az sincs nyitva (A-1), nem baj nagy ez a szoba tehát folytasd a kutatást. A következő ajtó már nyitva van, ez az irányító terem, ahol valaki éppen pötyög a gépeken. ő nem más, mint a parancsnokunk, már nem azért, de úgy néz ki, mint Wesker, nem? Kisebb beszélgetés után kapunk tőle egy diszket. A diszkekkel kapjuk meg hajó térképének darabjait, tehát elég fontos tárgyak, érdemes őket megkeresni. Az egyik irányítópanelnél – ahol a piros fény villog – lehet menteni, az egész játék során sok ilyen helyet találunk érdemes kihasználni őket. Kicsit kutasd át a szobát, találsz egy ID kártyát az A-3-as ajtóhoz és valamint egy videokazettát is (DV type). Szerencsére a játékban az érdekesebb tárgyak mindig elég jól láthatóan fel vannak tüntetve, ezért nehéz úgy igazán elakadni, főleg egy Resident rajongónak. Ha mindent felvettél hagyd el a szobát. Kint a jobb oldalon találsz két hullát és egy rácsos kaput, amit majd fel kéne robbantani. Először azonban szaladj vissza az A-3-as ajtóhoz, amit immár az ID kártyával ki lehet nyitni. A már feleslegessé vált tárgyakat a játék automatán kidobja, tehát ezzel nincs gond. Bent találkozunk egy orvossal meg egy lekötözött zombival. A doki ad egy különleges szkópot (BEM-T3 Scope), amivel kiszűrhetjük



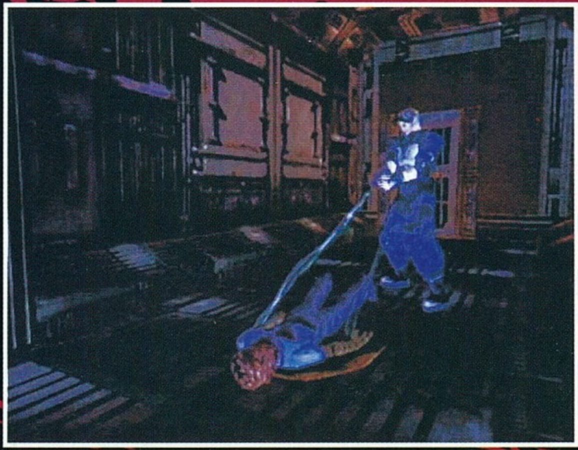






a nem emberi életformákat. A zombin rögtön láthatjuk, hogy nem ember. A doki szerint egy ARK nevű biológiai organizmus tehet a hajón történtekért. Bővebbet nem mond, mivel kissé bedilizett, hanem elmenekül. Először is szed le a zombit. Az ágyról vedd fel az ID kártyát az A1-es ajtóhoz, majd a szoba másik végéből vedd fel az iratot, amiből kiderül néhány érdekes infó. Kint közben két zombit találsz, intézd el őket, majd nézz be az A1-es ajtó mögé. Bent egy óriási növény hálózta be az egész szobát. Szaladj a folyosó másik végébe be az ajtón. Ekkor megszólal a rádió, valaki jelentkezik méghozzá az egyik parancsnokunk az. Miután jelentést teszünk nekik, folytathatjuk a játékot. Kocogj a terem másik végébe a legutolsó ajtóhoz a Radio Room-ba azaz a rádiós szobába, menet közben találsz egy másik ajtót is oda még ne menj be. Rövid beszélgetés után a rádió összeköttetés megszakad. Hagyd el a szobát és menj vissza az előző ajtóhoz, ahova az előbb azt írtam, hogy ne lépj be. Most egy embert találsz bent, aki valamilyen formában túlélte a zombi-járványt. A kisebb beszélgetés eredményeképpen egy újabb diszkkel leszel gazdagabb. Az 1B nagy ajtó nem nyílik, viszont az 1A nyitva van. Az 1A melletti kisebb ajtón menj be először. Intézd el a láthatatlan zombit (a célzás automatán befogja), majd csevegj el a rémült katonával. A dolog után kutasd át a szobát, pisztoly tárakat és energiát kell találnod. Hát kb. ennyit akartam írni a kezdetekről innen már rátok bízom a folytatást. Igyekezzetek mindent átkutatni, az összes szobába benézni. Spóroljatok a lőszerrel és az energiacsomagokkal! A játékban elég nagy kihívás van, így a RE rajongók bizonyosan szeretni fogják. Igyekezzetek alaposak lenni és mindent megnézni.





ÉRTÉKELÉS

Emlékszem, mikor először megláttam a DC-n a Resident Evil: Code Veronica-t, azon gondolkoztam, hogy most éppen filmet nézek, vagy ez már esetleg a játék grafikájával készült jelenet? Aztán persze rájöttem, hogy a játék grafikájával készült viszont olyan hihetetlen kidolgozottsággal, hogy elsőre a PS-hez szokott szemet könnyen megtévesztheti a fantasztikus látvány. Sajnos a Carrier igen lehangolóan fest a Code Veronica mellett.



Már az elején tettem említést, hogy a szereplők nagyon gyengén vannak kidolgozva, a poligon számot tekintve ennél sokkal de sokkal jobban meg lehetett volna csinálni a játékot. Az átvezető jelenetek kidolgozatlanok és gyengék, ugyanis ezek is a játék grafikájával készültek. A szereplők úgy mozognak, mint a bábuk, darabosan és idiótán. A helyszínek kidolgozottsága viszonylag tűrhető, ám sajnos nagyon sötétek lettek, így sokszor alig látunk valamit. A hangokkal sem voltam megelégedve igazán. A főhősnek olyan a hangja, a mintha **** lenne. A többi karakter szinkron színésze sem állt a helyzet magaslatán. Szerencsére a zenékkel semmi gond nincs, remekül alkalmazták a betéteket a készítők. Nagyon jó hangulatos számok szólnak a folyosókon és az egyéb félelmetes helyeken. Még szerencse és ezért nem húzom le a játékot nagyon, hogy a hangulat meg a történet azért elég jóra sikerült, még ha nem is a legjobbra, amit eddig láttam. Eléggé izgalmas a sztori, ha egyszer megtetszik a játék. Azt viszont megkérdezném, hogy melyik idióta programozó találta ki a láthatatlan szörnyeket? Mert nagyon idegesítő, amikor úgy rohanunk egy zombi karjaiba, hogy nem is látjuk. Gyakran lesz deja vu érzésünk is a játék alatt, mintha már a RE-ben látott jelenetek köszönnének vissza sokszor, elég, ha csak az ablakon beugráló szörnyeket említem. Összegzésként csak annyit mondanék, hogy a Carrier inkább csak azok szerezzék be, akik rajonganak a RE-ért. Ugyanis ebben a stílusban egy nem rossz játék, de a hibái felett csak azok tudnak szemet hunyni, akik imádják ezt a stílust.

Veres Miki

CARRIER

JALECO

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ HANGULATOS, AKI SZERETI EZT A STÍLUST AZ KEDVELNI FOGJA
× GYENGE GRAFIKA

6.5 pont



PANZER FRONT

AZ EURÓPAI HADSZINTÉR HŐSEI!



PC-re szinte hetente jelenik meg 2-3 "háborús" játék vagy szimulátor. Manapság már az összes nagyobb háborút feldolgozta a játékipar, újraélhetjük az Első és a Második Világháború borzalmait, megfordíthatjuk a hadiszerencsét Vietnámban, győzelemre vihetjük Észak-Koreát, de akár a közel-keleti olajkonfliktusokat is testközelből élhetjük át. Ráadásul tehetjük ezt nagyon változatos módon. Vezethetünk harci járműveket, tankokat, bevetésre vihetünk helikoptereket, harci repülőgépeket, sőt már van valós idejű stratégiai játék is, ami a Második Világháborút dolgozza fel. Ezzel ellentétben a konzolokon alig találhatunk a témába vágó alkotást. Se Playstation-re, se N64-re nincs egy normális valósághű háborús szimulátor, annak ellenére, hogy rengeteg rajongója van ennek a témakörnek, többek közt a Martin is. Ezek az emberek biztos nem vetnének meg egy korhű repülőgép-szimulátort, vagy szívesen vezetnének egy Tigris tankot. Hogy ennek mi a magyarázata, ne tőlem kérdezzétek. Talán egyik konzol hardverét sem találták elég erősnek a fejlesztők, mert azért az ilyen típusú játékoknál bizony vannak követelmények, legalábbis ha a cég sikeres programot akar kiadni. (Ha nagyon pontos akarok lenni, azt azért meg kell említenem, hogy PS-re azért van 2-3 Világháborús játék, de mindegyik kizárólag japán NTSC verzióban jött ki, kizárólag japán karakterekkel és szöveggel.) Alapkövetelmény például a korhűség, hogy adott időpontban, adott helyen a terepviszonyok és az összecsapó ellenfelek megfeleljenek a valóságnak. Másik fontos dolog, hogy a "beháborúzható" terep hatalmas legyen, zsebkendőnyi területen ugyanis elég nehéz bonyolult csapatmozgósításokat végrehajtani. Dreamcast-re sem adtak ki még sok ilyen játékot, és amik meg is jelentek azok általában csak valamelyik PC-s program átirata volt.

Most azonban egy tank-szimulátorral ismerkedhetünk meg, ami ráadásul japán fejlesztés. A stuff címe Panzer Front, és a Második Világháború híresebb szárazföldi csatáit dolgozza fel. A játék egy "vegyes" videóval kezdődik, egymás után összevágva jönnek a régi fekete-fehér felvételek, és a játékból kiollózott jelenetek, amikből meg is ismerkedhetünk a program főszereplőivel, azaz a tankokkal. Nekem, mint laikusnak az ilyen tankok mind "egyformák", csak kinézetre különböznek, de gondolom, a Martin álmából felébresztve is tudja, melyiket miért és hol vetették be. A főmenü mindössze háromféle opciót kínál fel, új játék, régi játék betöltése, és a készítők listájának megtekintése, ez utóbbit jól meg is szívtam, ugyanis ha egyszer már elindítottad, nem lehet belőle kilépni. A Start menüben már jóval több mindennel kell szembenézned. Az Options-ben tudsz nehézségi fokozatot választani, minden nehézségi foknál automatikusan megváltoznak a játék paraméterei is, kár, hogy nem lehet tudni mik is azok, mert az egész japánul van. A Tank Select-nél lehet járművet választani, és ha jól figyeltem meg a hat választható járművel, a háborúban résztvevő nagyhatalmak mindegyike képviseltetve van, azaz van német, szovjet, angol, amerikai tank is, ha tévednék, javíts ki főnök. Ha megvan a tank, megnézheted a műszaki adatait (mennyit fogyaszt, van-e légzsák, ABS) a Tank Status-nál, a Mission Select-nél pedig pályát választhatsz. Nagyon fontos, hogy mindegyik tankhoz különböző időpontok, helyszínek, és küldetések tartoznak, de még a gyakorlópályák is eltérőek. Ez nagyon jó dolog, mert így valószínűleg a játék korhű, és legalább egy jó nagy csomó pálya van. Persze, ahogy kronológiailag haladunk előre, ezzel egyenes arányban nehezednek a szintek is. Japánul tudóknak érdemes lekérni az adott pálya küldetését írásban is (Mission Briefing), egyébként nem sok hasznát veszed. Annál inkább hasznosabb a Tutorial, itt ugyanis a játék az irányításon kívül néhány trükkös dolgot is megmutat (például, hogyan kell kihasználni a tereptárgyak kínálta fedezékeket, melyik lövedék milyen célpont ellen hatásos), aminek segítségével még én is (aki pedig igazoltan hiányzott a katonai szolgálat letöltése alól) pikk-pakk megtanultam tankot vezetni. A tank irányítása egyébként a következő metódusok szerint zajlik. Ahhoz, hogy elinduljunk egyenesen, az L-t és az R-t kell egyszerre lenyomni. Ha valamerre kanyarodni akarunk, az ellenkező ravaszt kell leengedni. A célkeresztet a D-pad-del irányítod, ezzel szépen körbe lehet nézelődni, viszont ha valakit ki is akarsz lőni, ne felejts el a tankkal is a célkereszt után fordulni. Az ellenséges objektumok egyébként piros háromszöggel vannak jelölve, a tetején pedig a távolságát jelzi a szám. Az analóg kar Jobb/Bal irányával a különböző fajtájú lövedékek között lehet szelektálni. Belső nézet az X, ilyenkor még szintén lehet állítani a becsapódás helyén a D-pad-del, és az X, Y gombokkal. Remélem, nem hagytam ki semmit. Harc közben a Starttal egy taktikai térképre kerülünk. Itt az Y-nal lehet a tankjaink között váltogatni, lesznek ugyanis olyan pályák, ahol egyszerre 4-5 járművet is irányítani kell. A különböző parancsokat is itt adhatjuk ki, pl.: hogy milyen alakzatot vegyenek fel, kezdjenek zárótüzet stb. Egyébként rögtön a bevetés elején érdemes végignézni a térképet, mert a szintek nagyon nagyok, és bizony sikerült néha úgy elkeverednem, hogy szétlőtték a se**emet. Grafikailag elég vegyes a dolog, elég sok pixellel is találkoztam, de úgy nagyjából rendben van, főleg, mert jó messzire ellátni, tehát a ködösítés nem megy a játszhatóság rovására. Zenék azok nem nagyon vannak, viszont a hangok korrektek, nekem legjobban az tetszett, amikor újratöltik a csövet, és a nehéz lövedékek fémesen koppannak. Nem mondom, hogy nem láttam ennél szebb és jobb játékot már DC-re, de ebben a stílusban más most nem nagyon jut eszembe, úgyhogy aki szereti ezt, bátran próbálja ki, a sok küldetés jó ideig le fogja kötni.

CSIPI M LEE









PANZER FRONT

ASCII

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ A KONZOLOKON OLY RITKA STÍLUS EGÉSZ JÓRA SIKERÜLT KÉPVISELŐJE
× LEHETNE EGY KICSIT NEHEZEBB

8.5 pont

ÉLJEN A RETRO-STÍLUS!

Nekem is öregségemre megy el az eszem? Írhatnék tesztet bármilyen játékról, de tengernyi eszemmel pont egy klasszikus shoot'em-up-ot sikerült kitalálnom magamnak. Persze, ez sem sokkal nehezebb feladat, mint a többi, attól az apró, de nehezen figyelmen kívül hagyható ténytől eltekintve, hogy lövöldözős játékról egy tartalmas oldalt írni elég nagy bravúr.

Nem hiszem, hogy van (mert nincs, az ziher) olyan konzol játékos a világon, aki egyszer életében ki ne próbált volna egy shoot'em-up-ot. Arra a "rendes" puffogtatós, repülős-űrhajós dologra gondolok, amikor lentről-felfelé scrollozik a kép, millió ellenfél jön be a képernyőbe, neked meg nincs más dolgod, mint nyomni a tűzgombot és szétlőni őket. Ezek rendszerint 2D-s cuccok, esetleg mostanában, az új konzolok megjelenésével előfordul pár félig-meddig 3D-s is, de tipikusan nem ez a jellemző. Aki elég régóta szenved a "játékos" betegségben, az régen még játékteremben is nyomathatta ezeket a cuccokat, habár mostanában már nem ez a stílus dívik arrafelé. Legalábbis itt nálunk nem! Japánban ugyanis a mai napig kultikus érdeklődés övezi ezeket a klasszikus témákat, a 2D-s verekedős és lövöldözős játékokat. Ennek a legékesebb bizonyítéka, hogy Dreamcast-ra is folyamatosan készülnek ezek az anyagok, és közülük jó pár – hála az olajozottan működő csatornáknak – eljut hozzánk is.



AJÁNDÉK JAPÁNBÓL

A GIGA WING 2-t a CAPCOM készítette, először játéktermi verzióban, majd kijött a Dreamcast átirat is (az Internetes támogatást azért tették a játékba, hogy a megszállott rajongók el tudják küldeni legmagasabb pontszámaikat). Ez önmagában is elég érdekes tény, hiszen ha egy ilyen mamutcég üzletpolitikájába még belefér ilyen játékokat kiadni, akkor a témára alapjában még élénk kereslet van. Van, de nem a világnak ezen a felén! Az tisztán látszik, hogy a cég csak és kizárólag a japán piacra szánta játékát. Amerikában még van egy gyér, de elszánt rajongóréteg, aki esetleg megvenné a programot, ha kiadnák amerikai verzióban. Ez valószínűleg azért nem fog megtörténni, mert ott vannak olyan kereskedők, akik japán NTSC programimporttal foglalkoznak, így ezek a beizgult rajongók – nagy szerencséjükre – be tudják szerezni, ami nekik kell.



Európában ez a program ezer százalékos bukásra lenne ítélve! Egyszerűen erre a lerobbant, begyepesedett, nevetségesen küszködő piacra már semmi mást nem szánnak, csak az erőltetett 3D-s Lara klónokat, idióta szuperhősekkel és ötlettelen, vérszegény történetekkel. Elbutítják a játékosokat a gyerekes, idióta mászkálós stuffokkal, agyoncenzúrázott óvodás programokkal és egy idő után már mindenre furcsa szemmel nézünk, ami egy kicsit más, mint a megszokott. Tuszkolják a pofánkba a kis krokodilokat, rókákat, nyuszikat, meg mindenféle más nyálas szereplőket és mindegyikünknek kiadják legalább 3 kalandját, évente minimum egyet, hadd vegyék meg az elkábított szülők álomvilágban lebegő gyerekeiknek.

Azt valahogy senki sem akarja észrevenni, hogy minden egyes sikerjáték (99%-ban) Japánból származik és japánok tervezik? A Final Fantasy talán élelmes német programozók munkája? A Zelda francia tervezők agyszüleménye? A Shenmue-t az angol vérszegény zsenik kódolták? Nem, nem ők. De még sorolhatnám azokat a játékokat, amelyekből a végtelenségig dilettáns európai fejlesztők folyamatosan lopják az ötleteiket és próbálnak profitálni – a baj csak az, hogy egy valamit nem lehet ellopni: azt az elszántságot és elhivatottságot, amellyel ezek a japán fiúk dolgoznak! Azt hiszem, ha bármelyik európai játéktervezőbe csak 10% olyan affinitás szorult volna, ami mondjuk Hideo Kojima-ban megvan (Metal Gear Solid), nagyon büszke lehetne magára.

Mekkora elszántság kell ahhoz, hogy egy játéktervező cég egy ilyen egyszerű lövöldözős programhoz, mint a GW2 fantáziadús szereplőket és ilyen fantasztikus gépezeteket találjon ki? Ha ez a program Európában készült volna, beleraktak volna 3 különböző színű repülőt, amelyek valószínűleg valamelyik amerikai vadászgépről lettek volna mintázva, aztán annyi. Itt ennél fényévekkel többről van szó!

Kezdjük először is az intróval. Dreamcast-on mostanában amúgy sem erőltetik a CG filmeket, de itt szerencsére nem spóroltak vele. Egy nagyon látványos kis mozit láthatunk király légi csatával, elképesztő alakú gépekkel. Lerí a képernyőről, hogy ezeket a gépeket nem meglévő repülők alapján tervezték, hanem egy tehetséges tervező szárnyaló fantáziáját dicsérik. A lélegzetem is elállt, amikor az anyahajó nagyságú parancsnoki gép beúszott a képbe, körülötte millió kis vadásszal, mint ahogy a legyek zsongják körül az afrikai szavannákon baktató kafferbivalyt.

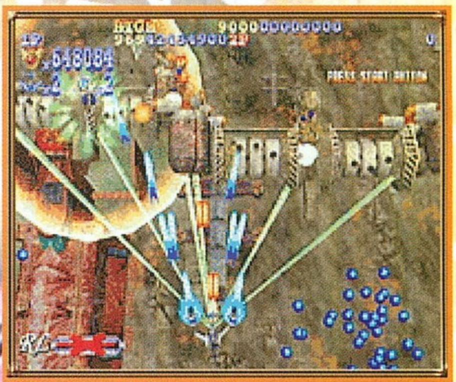
A kezdőmenüben játéktermi (Arcade) és pontszámgyűjtő (Score Attack) módokban tudunk kezdeni. Megnézhetjük eddig elért legjobb helyezéseinket (Ranking) és itt van a játék közben megszerezhető, ajándék képeket rejtő Gallery opció is. Itt tudunk állást menteni és tölteni is.

A GW2-ben alapból 5 szereplőt találunk. Mindegyik más gépet vezet, és gépenként van kétféle extra lövésmód is, amiből kezdéskor ki kell választanunk a nekünk tetszőt.

A játékmenet a szokásos. A miniatűr repülőt irányítva túl kell élni a folyamatos hullámokban támadó ellenfeleket és el kell pusztítani a pálya végi főnököket. Gyűjteni kell a bonusz ikonokat, melyekért pontokat és tuning-cuccokat kapunk. Tényleg nem akarom ezt a részt túlragozni, mert aki odáig eljut, hogy ezt a cikket egyáltalán elolvassa, azt már rég tudja, miről van szó.

ÉRTÉKELÉS

A játék grafikáját jobbnak ítélem meg a szokásosnál – már úgy értem, hogy a többi olyan programnál, ami ebbe a kategóriába sorolható. Maguk a repülők szinte teljesen 2D-sek, és az ellenfelek sem túl bonyolultak, de a rajzuk megfelelő, dizájnos. Ami nagyon tetszett, az a háttér és annak mozgása, ami már kellemes 3D-s hatást kelt. Tényleg olyan, mintha a nálunk nagyságrendekkel nagyobb anyahajók között laviroznánk, felhőkarcolók felett portyáznánk. Volt az egyik pályán egy olyan jelenet, amikor

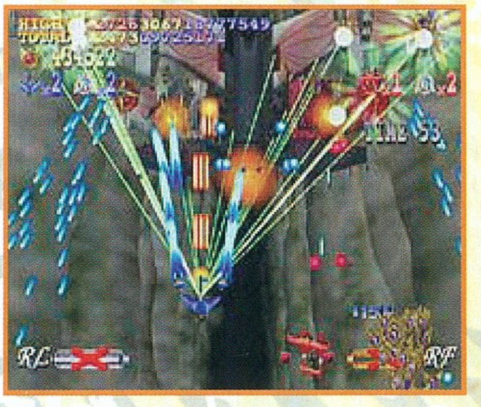


a gépem "belezuhant" a képernyőbe, mintha csak áttörte volna egy hangár plafonját és le akart volna zuhanni a talajszintig, ahol egy óriási hajó vesztegelt a dokkjában. Látványos és izgalmas volt, nagyon tetszett! Sajnos, nehézségét tekintve a GW2 teljesen a japán normákhoz van igazítva. A képernyő gyakran annyira túlzsúfolt a lövedékektől, hogy egyszerűen lehetetlen felmérni, hogy mi történik, ilyenkor csak a megfelelő időben elnyomott speckó támadás vagy pedig a pajzs használata segít, amit viszont igen nehéz kb. 2 másodperces késése miatt időzíteni.

A hanghatásokkal meg voltam elégedve, a zenéket viszont nem találtam kiemelkedőnek.

Végszóként annyit, hogy a Giga Wing 2 egy nagyon igényes lövöldözős játék. Mielőtt azonban anyázó levelek tömkelegét kapnám, leszögezem, hogy csak az szerezze be, aki ezt a stílust kedveli – nem fog csalódni. A többiek falra fognak mászni tőle ugyanúgy, mint minden más shoot'em-up-tól.

Martin



GIGA WING 2

CAPCOM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK
✓ IGÉNYES HÁTTEREK
A RAJONGÓK MEG LESZNEK ELÉGEDVE
× A LÖVÖLDÖZŐS STÍLUS SAJNOS EURÓPÁBAN MÁR KIMENT A DIVATBÓL

7 pont

Bagó Peti nagy vihart kavart múlt havi Csevegője után most megint Csipi M Lee vette át a stafétát. Azzal támadott le ugyanis, hogy a Bagó Petya ideggyenge és nem bírja a kritikát, helyette ő akar válaszolni a levelekre. Na, a Csevegő közepén aztán kiderül, hogy a Csipi sem bírja a kiképzést, muhahahahaha! Rólam már korábban kitudódott ez a tény, most már csak a Veres Mikit, az Adamot és az Endrédy (nem Erdey, vakegerek!) Tibit kell ócsárolni egy kicsit, és máris meg lesz a téma a következő 3 hónapra. Ja, a Tibi már egyszer megvolt...Martin

Épp nemrég beszélgettünk Tokaji József cimborámmal, hogy mennyit esett mostanában a Csevegő színvonala. Vannak az anyázó, meg a nyáladzó levelek, és ezeken kívül értelmes levelek alig jönnek. Pedig ez itt a TI fórumotok. Nyomni kéne a vakert, lökni a sódert, bebizonyítani, hogy mi konzolosok vagyunk a legfaszább gyerekek. Na mindegy. Ebben a hónapban a legtöbb olvasó a tavalyi "év levelére" reagált, szépen porig is aláztátok a fazont, mindenesetre ezt a témát most direkt hanyagolni fogom. Azért kösz a biztatást. Ja, és nem áll módunkban senkinek ingyen gépet, vagy játékokat küldeni. Ha legalább a rokonok kérnék... Még mielőtt belekezdenék az e havi csevegőbe, és elmerülnénk az olvasók által beküldött szellemi végtermékekbe, szeretném megköszönni Balogh Máténak és Kapás Gábornak, hogy vették a fáradtságot, körülnéztek otthon, és küldtek képregényt szerény személyemnek. Külön kiemelném Gábort, aki még arra is figyelt, hogy a hiányzó számokat küldje el. Gábor! Igen a legjobb helyre küldted és igen, nekem az összes többi szám megvan. Emberek, ha valakinek meglenne a HEPIEND MAGAZIN 2. Évfolyam 1. száma (1990. szeptember), az legyen már olyan jótét lélek és küldje már be a szerkesztőségbe, higgyétek el, meghálálom! Na kezdjük. Csipi M Lee

Szevasz Martin! A múltkor írtam neked egy levelet. Hú, de utálod, ha így kezdődik egy levél, nem? De nyugi, most nem az jön, hogy már az ötszázhetvenhatodik levelemet írom, de még egyet sem tettél be a Csevegőbe... mingyá' öngyilkos leszek..., csupán arról van szó, hogy a szerkesztőségbe küldtem (én faszállító kisiparos), és csak utána vakargattam meg a tarkómat, miután kiszúrtam a levélcímet a lapban. Ezt már oda küldtem, mint látod. Néha, amikor a cikkeiteket olvasgatom, elgondolkozok, hogy tudnék-e én is így írni. A válasz: nem hiszem. Lehet, hogy a zsenge korom a felelős, mert ha jól számolom, úgy feleolyan idős vagyok, mint Te. Most, hogy ezt a bonyolult fejszámolási *(Jól mondtad, a Martinnak még ez is bonyolult – CS)* műveletet elvégezted, akár azonosíthatnál is azokkal a kis "fikázó" kamaszokkal, akikről a hónap levele írója írt. De légy szíves ne tedd. Pontosan tudom, és ismerem az elképzeléseteket az ilyen korú gyerkőcökről. Nem arról verem a nyálam, hogy meg akarom védeni az érdekeiket (Isten őrizz), csak ezzel azokat is beskatulyázzák, akik nem olyanok. Én például nem cigizek, nincs maroktelefonom, nem köpködök, és nem a ge** az egyetlen kötőszavam. (Hehe, van más is... Á, tényleg nem.) Ebből következik, hogy az én korosztályomból összesen két barátom van, de ők tényleg félistenek. Figyelj, a múltkori számban volt pár arc, akiknek kicsit nagy volt a pofájuk, hogy milyen jók a Tekken 3-ban. Elverted őket? És a T3-ban? **(Arra sincs időm, hogy meghaljak. Gondolod, hogy nincs jobb dolgom, mint megszédült kiskamaszokkal Tekkenezni? Lehet, hogy már játszani sem tudnék, olyan régen űztem azt a sportot...Martin)** Már én is gondolkoztam azon, hogy nem is vagyok rossz benne, de 1: mindig a hibáimat nézem, hogy min tudnék csiszolni, 2: belátom, hogy a közeledbe sem érhetek. Ez van. Azért szoktam gyakorolni... *(Itt üzenném mindenkinek, már rég el is felejtettük azt a kis furkót, ezért nem tudjuk megadni senkinek a címét, pedig sokan kéritek – CS)* ... Más. A FFVII-ben hogy kell összefutni Ruby-val? A világtérképen kéne lennie a kis piros... izének? Mert ugye a 3. CD-n már a Highwind a járműved, de azzal nem szállhatsz le a sivatagban, és nem is mehetsz vissza a büntetőtelepre. A chocoboról pedig ott nem szállhatsz le. Légy szíves segíts! *(Egyszerűen csak menj neki a madárral vagy a Hihgwind-del – CS)* **(Szállj le a Gold Saucer sivatag mellett és gyalog sétálj oda a kis piros izéhez. Martin)** Az újságotok ász, csak túl jó, és szinte már az első nap végig is olvasok mindent. Igaz, ha hosszabb lenne már nem mernék belekezdeni. Úgyhogy már nagyon várom a következő számot. A Chrono cikknek nagyon örültem (már 3 hónapja vártam), szóval légy szíves rázd meg a Miki kezét, és köszönd meg neki a nevemben, hogy nem marasztalta el. Köszönöm. **(Ne köszönd, mert még megvadul és újabb 30 ezer karaktert ír róla. – na tessék, már meg is írta...Martin)** Az én PS-em nincs chipezve, úgyhogy nem tud másolt CD-t olvasni, pedig van egy pár játék, amit ti nem árultok (pl.: Thrill Kill), és szeretném megszerezni. Szerinted megéri? A Tiéd meg van? **(Megvan, de mivel ez nem egy hivatalosan kiadott játék ezért az sem eredeti. Martin)** És most jön az utolsó téma: a MANGA. Lehet még tőletek valahogy ilyen rajzfilmet venni? Bármi érdekel a Pokemonon és a Sailormoonon kívül. **(Nem árulunk már Manga filmeket. Martin)** Kapás Gábor, Budapest

Tisztelt 576 Konzol! Második levelem ez, amit írok nektek. Az első ugyan nem került be, de azért nem haragszom rátok. Először is Csipihez fordulnék egy segélykéréssel: hogy a francba kell megölni a Perfekt Dark főgonoszát? Akár hogy próbálkozom, sehogy sem megy. Arra már rájöttem, hogy nem szabad kilőni az összes gránátot, és a harci-rendszerét is kezdem már kiismerni, de nem akar megdögleni. Megnéztem a játékban felkínált megoldást is, de amennyire szerény angoltudásommal ezt megtudom ítélni, nem nagyon árulják el. Így hát ha szépen megkérlek, súgd meg a fülembe! *(Nem szívesen sugdolózok idegen hímnemű egyedek fülébe (a lányokat valahogy jobban kultiválom), főleg mióta ennyiféle fertőző betegség van, ezért inkább most válaszolnék. Szóval, ha figyelmes vagy észreveheted, hogy a szörny mögött van egy "bokor" szerű szobor. Abból nyeri az erejét. Amikor imádkozik hozzá, lődd szét a négy oldalsó ágát, majd legutoljára a középsőt, és dőlj hátra, jön a befejezés – CS)* No, ha most már itt tartunk készíts egy top 5-öt (N64-en, de ha akarod mást is berakhatsz! Az 5 kedvenc játékod!) *(Nem sorrend: Goldeneye, Perfekt Dark, Zeldák, Banjo, Donkey. – CS)* De hogy a Martinhoz is hozzászóljak, őt is megkérem erre az aprócska dologra: Légyszi Martin te is készíts egy top 5-öt! **(Nem sorrend: Counter-Strike, Metal Gear Solid, Final Fantasy 6, Final Fantasy 7, Super Street Fighter 2. Martin)** Ja, Martin! Mielőtt bárki elkezdené szidni az ötletet, én teszek egy dicséretet a múltkori "olvasóink írják"... cikkre! Szerintem jó ötlet volt berakni, és a tartalma is megragadott. Örülök hogy kiderült végre, nem csak én gondolom így a dolgokat. Az író olykor a számból vette ki a szókat! És ne ez legyen az utolsó változtatás! Csak így tovább! Tisztelettel: Huszár Zsombor, Budapest U.i: Mond már meg légyszi, a Dino Planet, és az új Zelda itt Magyarországon kb: mikorra lesz? Előre is köszi! **(Utolsó kérdésedre talán a Nintendó Magyarország tudja a választ...Martin)**

Tisztelt 576 konzol szerkesztője, tesztelői! Sziasztok! Nem is tudom, hogy mit írjak először. Gondolatban ezerszer kigondoltam már ezt a témát de most mégis nehezemre esik. Valahogy a gondolataim gyorsabbak a kézzel való gyorsírási tudásomnál. Szóval 3. alkalommal ragadok tollat második levelem remélem megkaptátok, első levelem debütált is a Cseviben, aminek nagyon örültem. Mondjuk egy köteg ötezresnek ugyanúgy örültem volna, de ez még nem jött össze. **(Annak én is örülnék fiam! Martin)** Harmadik levelem éppen most írom és örömmel teszem mert tudom (remélem), hogy kikhez fog érkezni. (Remek gondolataim kiváló gyümölcse.) Tesztelőség! Hát igen (bár háttal nem illik mondatot kezdeni de Csipi hunyjál szemet felette kérlek) a havernál órákat szoktunk beszélgetni erről a misztikusnak hitt vagy valósan vélt állásról, mely minden fiatal munkahelyi álma. (Én szintén nem vagyok öreg) Szeretném megkérdezni, hogyan lehet nálatok valaki tesztelő. Azon kívül, hogy " egy laza fickó besétál a szerkesztőségbe" és a Martinnak dünnyög egy pár mondatot. Csipi?! *(Nekem az intellektusom és az elragadó személyiségem segített, de van más mód is, ahogy egy haverom mondaná: ha a megfelelő segget nyalod, bárhova bekerülhetsz. – CS)* **(Jól mondod Csipi, még mindig virágba borul a lelkem, amikor a nyelvedre gondolok! Martin)** Én személy szerint szintén szeretném, de nem érzek magamban annyi rutinos képességet, hogy üdítő gondolataimat annyira kiválóan papírra vessem ahogyan ezt ti teszitek hónapról-hónapra. Csak gondolkozom róla, meg arról milyenek is lehettek úgy igazából. Nem rosszak az biztos! **(Olyanok vagyunk, mint a többi ember. Egyszerűek. A faék hozzánk képest logikai kirakó játék. A Csipi viszont még nálunk is egyszerűbb, talán egy papucsállatkához tudnám hasonítani. Martin)** Azért is kérdeztem ezt a tesztelői dolgot, mert én komolyan is gondoltam. Tudom, hogy tele vagytok és még (hála istennek) Peti is visszajött közénk, ööö, akarom mondani közétek, csak hát hirtelen annyira bele éltem magam, hogy ott vagyok nálatok. Jelenleg egy étteremben dolgozom is jó fej emberek vannak, de a konzol tesztelői széke mégis csak a konzol tesztelői széke. Szerintem az olvasók többségének szinte már-már tribünt jelent. Na jó, gondolom, hogy a rideg valóság egy árnyalattal másabb de azért mégis csak a konzol vagy mi. Első levelem kiváló, ámbár helyesírási hibával bőven halmozott *(Csakúgy, mint ez – CS)* soraimat olvastam a Cseviben. Vannak benne dolgok az biztos. De hát mégiscsak első levél. Így olvasva nem is emlékszem, hogy egy kicsit félbehagytam pár mondatot a PS2-es kérdésemnél meg még pár helyen. De mint mondtam is első levél volt. Melyet remélem nem sok követ mert felvesztek a konzolhoz. *(Ahogy egy számomra unszimpatikus hazai "popsztárocska" "énekli": utoljára a remény hal meg – CS)* Tényleg, hogy működik az ilyen? Kellene írni egy próba cikket? Vagy mi? Már látom magam előtt Martint vagy Csipit nem tudom ki olvassa a leveleket, és gondolja: Majd egyszer... De komolyan mitől függ a konzol-tesztelői széke? **(Nem függ semmitől, mert mint már te is említetted TELE VAGYUNK! Egyébként, ha tetszik nekem az ürge, akkor felveszem – lényeg, ne könyörögjön, hogy tesztelő akar lenni! Nekem, mindegy, hogy előtte mit csinált. Ennyi. Ha nem tud cikket írni úgy, ahogy én elvárom, kirúgom. Martin)** Mindegyikőtöket bírunk a haverral, soxor mondta, hogy ő is ír majd nektek így. Szinte olyan egyformán jól írtok, hogy már-már azt hiszem egy tesztelő dolgozik egyedül. **(Persze, mert a többiek mint az én stílusomat koppintják. Kivéve a Csipi, mert ő nem elég okos ahhoz. Martin)** Petinek tényleg örülök hogy visszajött. Zolit sajnálom de ez van annyi év után nem is gondoltam, hogy ilyen hirtelen megszakad a kapcsolat. Búcsúzom sziasztok Nagy Tamás U.I. Mindenkinek puszi a Csipinek csak pacsi. **(Te Dodi, ne puszilgass már minket, mert még hírbe hoznak a rossznyelvek! Elég egy "Csácsövi", esetleg egy "Helló"! Martin)**

Hello MARTIN!!! ÁLLAT volt a múltkori szám. Teli volt DREAMCAST játékokkal. (csak így tovább) Lenne 2 kérdésem: 1. DREAMCAST-re lessz Pokémonos játék. *(Nemcsak hogy lesz, de már van is: Pokemon The Great Battle címmel, nagyon állat, két VMU-ra kimentett Pokemon-t is össze lehet benne verekedtetni – CS)* 2. DREAMCAST-hez vannak kiegészítők? Oké, ennyi lenne. Ja, és még egy kérésem lenne tegyetek be e Csevegőbe. Na csá csumi csá. ZOLI, Budapest **(Van a DC-hez egér, billentyűzet, DVD lejátszó, meg egy csomó más apróság. Gyorsan vedd meg őket, mert rövidesen BEKREPÁL a DC piac! Martin)**

Szia 576 Konzol! Mióta nem láttalak, egyre sötétebbek napjaim, feketén fehéren látok mindent. Telnek a percek, órák, napok, hetek de nem nekem, nálam években lehet mérni az időt. Tisztára be vagyok fordulva, ha nem láthatlak, amikor eljön a hónap eleje, és kezembe veszlek, hirtelen világos és színes lesz minden. Ez olyan, mint amikor az első fénysugarak megcsillannak a virágok harmatos levelein, a fény ide-oda cikázik a vízcseppeken és újra éled minden az éj után. A kakasok kukorékolnak, madarak énekelnek az én lelkem is énekel, ha láthatlak én 576 Konzolom. Palkó *(Nyalizós leveled egy kicsit késve érkezett, már rég kipostáztuk a két pólót – CS)* **(Palkó, egyem a szívedet, megkönnyeztem a leveled, el is ázott, így nem tudtam bekereteztetni. A macska rúgja meg! Ohh, Csipi, te galád, ne bántsd ezt a fiút! Szeretlek Palkó, téged meg utállak Csipi! Martin)**

Keves Martin és 576 konzol tím! Elösször is bodog uj évet kivánokk. másoccor gratuláok az ujsághotz, mert tènleg majnem tökéletes. 1 valmi azonban nagyon bánt ez pedug a sok hejesirási hiba. Tudom hog y ez nem rajtatok mulik de a hhiba orvoslása érdekébenn f elvehetnél engem gépelönek. Ugyanisénnemcsak hejesen hanem gyorsan is gépelek. ez t a pár sort is edig mindösze 1 ora 10 per c alat gépeltem le. Most már láthatodd mijen kitünö szakemerel álsz szemben. bár számitoógépem nincs en (ezt a levelet is a haveromnál irom) és a magyaron kívűl semijen másnyelven nem tudok hejesen irni, azér a posztra tökéletsen megfelelnék. És hogy az 5letességem is megmutasam irtam a zujságnak egy jelmondatot (perzse nem olan nagy szám mint "számos" jelmondata a zujságnak de azért nemis közpszerü). a jelmondat a következő: Ha játék közben unatkozol, segít majd az 576 Konzol. Még 1-2 észrevétel: csvegö lehet ne 2,5 oldalas és töb csajos kép is " elfér ne", perse ruha nélkül. hát enyire futi. remélem meghalgatod tanátsaimat és a következ 5leteimet majd szeméjesen is megoszt6om veled a munkahejemen. Előre is köszönöm a f elvételt és akor a mielöbi látásra. U.I.: Ha tuttok legyetek szivesek külgxetek Lara Croftról egy meztelen posztert vagy képet. Gilberto, Balatonberény *(Érdekes dolgok ezek a helyesírási hibák. Tudod nekünk ez a tesztelgetés "csak" munka, amit a szabadidőnkben végzünk. Emellett mindenki dolgozik, suliba jár, vagy mint a Martin a szülein élősködik. És mint minden ember, mi is "csak" elvégezzük a melót, de nem adunk bele apait, anyait. Ezért kerülhetnek bele azok a fránya hibák. Persze én kivétel vagyok, mert leadás előtt mindig vagy tízszer átolvasom a cikkeimet, és soha nincs bennük hiba. Arról, hogy aztán mégis hogy kerülnek oda a hibák, a Martint kérdezd. – CS)* **(Tehát a helyuesairaási hibák. Azért vannak, mert a sok javítás közben átsiklik rajtuk a szemem. Hiába, ebben az újságban majdnem mindent én csinálok! De ez most nem fontos. Van itt valami fontosabb! Csipi, ha tudnád...hogy én nem a szüleimen élősködöm, hanem a TE szüleiden! Szerinted miért volt évről-évre annyira kevés ajándék a fa alatt nálatok? Igen, a másik felét én kaptam! Miért vittek téged csak minden páros héten az Állatkertbe? Mert a páratlan hétvégéken engem vittek! Csipi, meg kell tudnod a tényt: én a testvéred vagyok! Tehát ezután ne kóstolgass engem, mert megmondalak anyánknak, aki úgy szájon fog törölni, hogy a takony menetet vág a nyakadba! Anyúúúú, a Csipi olyan izéééé...Martin)**

Hozzátok elém CSIPI M LEE-t!!! Jaj, bocs, majd elfelejtettem köszönni a dühtől, amit e tollas lény nevének hallatán érzek. Szevasztok! Először írok az 576 Konzolnak, de abban CSIPI M LEE-nek nem lesz köszönetet. Hogy miért? Ma olvastam először az újság 2000/11-es számában az Alien Resurrection értékelőjét *(Alapból utálom az ilyen okostojásokat mint te, akik két hónap fáziskésésben vannak, aztán meg jártatják a szájukat, a levélen ugyanis a 2001 01. 17-ei dátum állt – CS)*, és azt gondoltam, hogy ez a CSIPI erre az újságra termett. DE!! Amikor az iromány végére értem, azt hittem, hogy fogok egy fegyvernek látszó tárgyat, és... Hogyan jön ez a szárnyas ahhoz, hogy lealázza a Playstation-t?? Idéznék tőle: DE HÁT EZ CSAK PLAYSTATION. Nyugodtan távolítsátok el a szerkesztőségtől, VÉGÜL IS CSAK EGY M LEE! **(Igen, igen, jó ötlet! Martin)** Ha





így nem megy a dolog, akkor ültessétek be a Dreamcast-jével meg a PS2-jével egy hónapra étlen, szomjan egy 1m helyiségbe. Arra még nem gondoltatok, hogy kéne egy cenzor az újságnak, aki az ilyen szemét, ócsár szövegeket kivágja? Hűű... most aztán jól kidühöngtem magam, megyek is vissza olvasni a Konzolt, de ha még egy ilyen megjegyzést találok, akkor attól a pillanattól kezdve CSIPI M LEE sehol nincs biztonságban. (Kivéve a retyón) Szasztok! Németh Krisztián, Budapest XX. Hunyadi János tér 21 1202 *(Leveled elolvasása után, azon gondolkoztam, miért* ******************************. **(Ezt itten kivágtam, mert a Csipinek elborult az agya. Martin)** *Biztos te is hallottál már azokról a határ menti kis falukról (leginkább a keleti országrészben), amikben csak a művelődési háznak "kikiáltott" istállóban van TV, és ha odavinnél nekik egy sárgakazettás gépet, arra is rácsodálkoznának. ők sajnos önhibájukon kívül ott tartanak, ahol, te meg ott tartasz, hogy a PS a csúcstechnológia. Jó lenne, ha felébrednél, és egy kicsit körbenézelődnél a nagyvilágban. Egyszerűen fogd fel, hogy a PS egy öreg gép, technikailag elavult, és a megjelenő játékok sem épp mai színvonalon vannak, és hiába háborodsz fel, ez az igazság. Én megértelek, gondolom 30 rúgó körül vetted a gépet, és az ismerősöd ismerősének az ismerősétől 600Ft-ért szerezd be a másolt játékokat, ülsz a szobádban és tornyosulnak körülötted az írott CD-k. Épp ezek a dolgok miatt terjedt el a gép és nyerte meg a piac háborút, (gondolod a Saturn magától halt be?) és nem azért, mert olyan hihetetlen magas technikai színvonalat képvisel. És épp ezért kénytelenek a cégek erre gyenge hardverre (remélem, ismered ezt a szakkifejezést) játékokat kiadni, pedig valószínűleg már a tökük tele van vele. Ne érts félre, nincs nekem bajom a PS-sel, csak már hónapok óta nem vettem elő szórakozás céljából. És még valami, amikor egy PS játékot tesztelek, mindig a PS kínálathoz viszonyítva értékelek. Gondolod, ha globálisan az összes platformot figyelembe venném, megkapta volna a 90%-ot az Alien? Még 30-at sem érdemelne, olyan színvonalon mozog az egész, és tudod miért? MERT EZ CSAK PLAYSTATION! – CS)*

Hello! Megvettem az első számot. **(Mi a halált vettél meg? Ja, a Konzol első számát! Martin)** Tetszett, de vannak dolgok amik egy bibiznek. PL. A Tom and Jerry nektek 6 pont az eladóknak lehet, hogy 10, ugyanis 18 ezer forint. **(Jajj, te nagyon butuska vagy! Szerinted a programárakat az eladók szabják? Martin)** A Tomb Raider V az is ennyi. Az pedig jobb játék. **(Megoldás? Vedd azt! Martin)** Erre a sz** PSM anno azt írta olcsók lesznek a játékok. Legfeljebb 13 ezer. Feketén? **(Feketén max. 600 Ft-ot adj értük. De CD árban 250-ért még jobb. Martin)** Más. Miért nyomtok NTSC-játékokat? Ami van PAL az van NTSC, de ami itthon NTSC nem biztos hogy van PAL *(Na pont ezért nyomjuk az NTSC játékokat – CS)*. PL: Evil Dead, Breath of Fire 4. Meg a PS2-es játékok. Legfeljebb 10 embernek van PS2-je Magyarországon. **(Na, megint egy statisztikus kollégával állunk szemben! Azért a 10 egy kicsit merész kalkuláció – maximum 3-nak lehet! Butuska. Martin)** Ezeket hol is lehetne beszerezni? **(Bótokban, ecsém. Martin)** (Játék+gép) Másik, ami nem fér a N64. Nincs is nekem, nem is szeretem, az egész lapban csak a Zelda van. *(Bocs hogy egy ilyen kaliberű játékról végigjátszást mertünk közölni. Biztos nem sikerült segítséget nyújtani vele a több ezer N64 tulajnak. De tudod mit? Ezentúl az N64 játékokról csak a hírek hasábjain fogunk megemlékezni és már felejtjük is el őket, csak hogy örülj. -CS)* **(Még ott sem! Martin)** Más dolog nincs. Ja tudnátok nekem Final Fantasy VIII fan club-ot mutatni? Csá jövendőbeli hű olvasótok: GAM. Budapest **(Ajánlom a budapesti FF VIII fan club-ot, esetleg a miskolcit, bár az nem olyan jó. A New York-i sem rossz! Meg a Kuala Lumpur-i. Martin)**

Tisztelt Szerkesztőség! Először is illendő lenne bemutatkoznom. A nevem Fütyi, vagyis nem. Az igazi nevem István, Nagy István (Ez olyan Bondos volt, nem?) Igen! Újra itt vagyok. Remélem ezzel a névvel senkit sem sértek meg. Először is szeretnék tisztázni valamit! A Fütyi mint név csak poén volt, vicc. Azért írtam ezt a borítékra és a levélbe, mert reméltem sikerül egy kicsit megnevettetni titeket. Ez a név kb. 10 évvel ezelőtt ragadt rám, amikor először mentem edzésre. Vicces volt, rám ragadt, ez van. Sajnálom hogy nem a mosoly és a nevetés együttes reakcióit váltotta ki belőletek. *(Talán ha látnánk téged élőben – CS)* Valamit agyon félreértettek az előző levelemmel kapcsolatban, mert azt egyáltalán nem cseszegető szándékkal írtam, pusztán egy észrevétel volt. Semmi több! Erre ti elkezdtek faszozni engem, aki először írt be a Csevibe, hogy véleményt kapjon a levelére. Nem azt kaptam! Peti! Írtad hogy milyen bunkó és támadó a stílusom. Nos, szerintem a válaszod se volt valami kedves, pedig te vagy az újságíró, nem én. **(Az újságíróság és a kedvesség nem feltétlenül jár együtt. Azontúl, a Peti nem újságíró, hanem egy játéktesztelő. Azontúl, a véleményeddel mint embert bántottad meg, nem mint újságírót. Martin)** Több osztálytársam is elolvasta a levelet, és mindegyiküknek az volt a véleménye, hogy a levelem egyáltalán nem bántó, hanem egy átlagosnak számító levél. Ennek ellenére, úgy elküldtetek a sunyiba, hogy még az élettől is elment a kedvem, a levelezésről már nem is beszélve. **(Ahhoz képest...Martin)** De mint látjátok erőt vettem magamon. Az a véleményem hogy amit leírtam nem sületlenség és még ráadásul értelmes is, csak az egészet úgy fogjátok fel, hogy az újságot ócsárolom. Pedig nem. **(Szerinted...Martin)** Ez az egyetlen cikk volt, ami nem tetszett. Bizonyos fokig még örülnötök is kéne, hogy ilyen levelet kaptok, mert ettől legalább kicsit felpezsdült a Csevegő hangulata. Még valami! Szerintetek miért nem lehetek hű olvasótok? Azért mert harmadik éve – rendszeresen minden hónapban – megveszem a lapot? Vagy azért mert egyszer tollat ragadtam és leírtam a véleményem? Nem hiszem. És úgy képzeljétek el, ezek után is meg fogom venni az újságotokat, mert nem tartozom azok közé az emberek közé, akik felhúzzák az orrukat és kijelentik, ők már azért sem fogják megvenni a konzolt. Tetszenek a leírások és az egész újság úgy, ahogy van. Nem fogok lemondani a kedvenc újságomról egy ilyen bunkó válasz után. Ja! Még valami! Szidtam én valamelyik tesztelőt is trágár szavakkal? Nem! Akkor Peti hogy jössz ahhoz hogy szidjál engem? Tudom-tudom nem írtad le szó szerint de ezt érzékeltetted és nincs az a hülye ember, aki ki nem találta volna, hogy mit akarsz mondani. A válaszod végére gondolok. Szeretném ha visszavonnád. Előre is köszi. Utoljára leírom! Az előző levelemet nem azért írtam, hogy megsértsek, illetve megbántsak valakit, csak azért, hogy lássátok mi a helyzet odakinn. Előre is köszi, hogy elolvassátok a levelemet. Sziasztok! István, Budapest *(Na igen. Kitörő örömmel olvastam az elmúlt havi Csevit, hogy sikerült azon két személynek összejönnie a csevegő hasábjain, akiknek nincs más gondjuk, csak hogy volt-e sor Amerikában a PS2 megjelenésekor vagy sem. Rajtatok kívül szerintem az égvilágon senkit nem érdekelt, csak azt nem értettem, hogy a BP miért süllyedt le te kasztod szintjére, és kezdett el veled vitatkozni egy ilyen abszolút marhaságon. (Ha még durva anyázták volna, azt megérteném.) Anyukám kiskoromban mindig azt mondogatta, hogy csak annak higgyek, amit látok, mostanában pedig még annak sem hiszek. Szóval, ha volt is sor, én azokat a beteg embereket csak sajnálni tudom, akik képesek voltak sátrakat verni a boltok előtt csak azért, hogy venni tudjanak egy PS2-öt. Apám, én még nőért sem állnék sorba. – CS)* **(Csipikém, életem, a fiúkért viszont dekkolnál akár napokat is, ugye? A ti dolgotokba barátom viszont nem kívánok beleszólni, mert a Peti cikkét kritizáltad, és a választ is tőle kaptad. Ha mindenképpen hallani akarod a véleményemet, szerintem is túl "okostojás" volt a leveled – gondolhatod, hogy a Peti, aki 24/24-ben az Interneten lóg, nem talál ki ilyen hülyeségeket a sorállásról. Martin)**

Üdvözöllek! A konzol első számának kivételével, mindet megvásároltam és olvastam. Nálam hűségesebb olvasótok, kevés van. Mivel nem vagyok tini (29 éves) és kialakult bennem, egy egészséges értékrend, mely nem enged túlzottan "elamerikaizálódni". Játszom a játékokat, és nézem az amerikai filmeket, sőt rajongó vagyok. De MAGYAR vagyok! És mivel személyesen nem ismerlek titeket, így csak a cikkek és a csevegő alapján, eddig úgy éreztem hasonlóak vagyunk. Néhány hete a M.O.H. 2-s cikket olvastam, (miszerint lehet egy jó játékot csak azért nem szeretni, mert a témája felidéz valamit, mely meg csonkította hazánkat) elbüszkélkedtem ismerőseimnek, hogy próbálod táplálni a nemzeti öntudatodat. És most pontosan három év olvasás után először éreztem úgy, hogy tollat fogjak, mikor meg láttam a csevegőbe ezt a Take, Mon-os képet! A média nagy hatalom és ti a legfogékonyabb rétegre, a tizenévesekre vagytok a legnagyobb hatással. Pont elég, hogy fehér emberek (magyarok) nigger zenékre ugrálnak, nigger sportolókért rajonganak! Meg kell hagyni a drogokat is a buta rasztás niggereknek! Ha lehet ne keljen csalódni bennetek és inkább azt népszerűsítsétek, hogy MAGYAROK vagyunk. János *(Abba most nem szívesen mennék bele, hogy én mely nemzetiségű embereket utálom, inkább a másik dologra reagálnék. Nem hiszem, hogy valaki csak a múltkori Csevegő illusztráció miatt fog rákapni a drogokra, ha pedig mégis ez adná meg neki az utolsó lökést, akkor annak a hátterében már egy nagyon súlyos családi és szociális probléma bújik meg. Folytathatnám még, de egyáltalán nem érdekelnek a drogosok. – CS)* **(János, drága Magyar testvérem. Ol! Hát mit értettél félre, gyöngyöm? Most magyarázni fogok, amiért legalább olyan felháborodott leveleket fogok kapni a hippi "Minden ember egyenlő" aktivistáktól, mint a tiéd, de mindegy. Egy. Ott volt ugye egy erősen karikírozott Pokémon kép – ab sofort vesszen az amerikai nyál Pokémon őrület. Kettő. Ez a Pokémon erősen koszos rasta beütésű volt – ab sofort pokolba a lusta, semmirekellő, naplopó bandával. Három. Oda volt írva, hogy a "Drog öl, butít..." – ab sofort ez egy drog ellenpropaganda volt, azaz ha ész nélkül szívsz, olyan leszel, mint a képen a dög. Most akkor mi itt a baj? Hidd el, mi itt a Csipivel és a Tomival (akit nem ismerhetsz) ERŐSEN nacionalista beütésűek vagyunk. Na, énekelek neked valamit: "Hol vannak a skinhead lányok, mert kopasz lányt én nem látok! Merre vannak, hol keressem, ezért szomorú az én szívem. Lalalalala." Martin)**

Szevasz Martin! Mostanában merült fel bennem a kérdés, hogy mi lesz, ha a PS-re már nem jönnek játékok? Először is az lenne feléd a kérdésem, hogy mikorra várható a gép teljes halála? Nekem FF9 óta nincs jó játék a gépre és ha jól látom, 1 azaz 1 Lion King szerencsétlenkedik a Dreamcast és a PS2 mellett a januári hírek rovatban. Laposodik, azt látom, de mikorra várod a temetést? **(Rövidesen, talán 3 hónapot adok neki. Egyébként nekünk sincs SZINTE semmi új játékunk. Martin)** Ha pedig megszűnt játék megjelenni a PS-re, akkor a januári állapot mellett 14 oldal marad üresen. Melyik gép fogja pótolni? Inkább DC v. PS2? **(Fele-fele. Vagyis most inkább a Dreamcast, és szépen lassan egyre több PS2. Később pedig majd az újabb gépek. Martin)** Ha jól tudom, akkor egyértelműen azért volt PS játék az újság nagy része, mert PS tulajok az olvasók tetemes része. Namármost, ha megszűnik, akkor a DC-nek kell felülkerekednie. Akkor DC lesz? Nem ragozom tovább a kérdéseket, úgyis érted és szerintem már gondoltál is rá. Zalavári Peti **(Ha egyszer nem lesz majd értékelhető minőségű játék PS-re, akkor lehet akár 1 millió tulajdonos is, akkor sem tudunk mit betenni az újságba. Gondolom érzed, hogy ez nem rajtunk múlik. Martin)**

Sziasztok! :-) Megvettem az 576 Konzol e havi számát és csak gratulálni tudok hozzá! A játéktesztek kiválóak! Főleg Adam írása a PS2-es Fifa 2001, amikor ecseteli szegény védő balesetét a labdával, hát nevettem vagy fel órát. :-)))))) Eddig nem tudtam, hogy vegyek e PS2-t, de az újságban levő cikkek meggyőztek. Sajna akkor viszont el kell adnom a DC. Szóval Adam, csak így tovább! Martin! Szeretném megemlíteni, hogy február 15. a 24. születésnapom lesz, és szeretném ha egy torta szép lányokkal ott virítana a Csevegő oldalán. Axe 2. **(A DC-t előbb-utóbb úgyis el kell adni, mert a csőd felé halad a SEGA. Sajnos torta nincs, de egy szép lány pisztollyal azért van itt neked. Boldog születésnapot. Martin)**

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az ***576 Konzol*** című, havonta megjelenő folyóiratot .... példányban, ... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:..

Cím:..

E-mail:..

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ..., számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...., ..., számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132


SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT,
MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!
McFarlane Toys
Flash Point
The Green Vapor
After Burner
Eclipse 5000
4999,-
Spawn Classic
4999,-
The Clown
Malebolgia
Medieval Spawn
Spawn 5
Al Simmons
Tiffany
Sonic Adventure
2999,-
Knuckles
Tails
Sonic
Tactical Espionage Action
Metal Gear Solid
3999,-
Liquid Snake
Revolver Ocelot
Psycho Mantis
Sniper Wolf
Solid Snake
Meryl Silverburgh
Vulcan Raven
Ninja
Donkey Kong
3999,-
Donkey Kong
Surfin' Donkey Kong
Cranky Kong
Diddy Kong
Danger Girl
3999,-
Abbey Chase
Natalia Kassle
Major Maxim
Sydney Savage
Street Fighter
action figures
3999,-
Blanka
Cammy
Alex
Vega
Ken
Ryu
Teljes figura választékunkat
megtalálod boltjainkban és a
www.576.hu honlapunkon.
FREDDY KRUEGER
AKCIÓ
MÁRCIUS 15-IG
3999,-
HELYETT
2222,-
FREDDY KRUEGER AKCIÓ!
CSAK AKCIÓS SZELVÉNNYEL
ÉRVÉNYES!

ISSN 1417-9296

9 771417 929000